PUBLICACIÓN PARA AVENTUREROS · AÑO XI · TERCERA ÉPOCA · JULIO 2011 · NÚM.12

SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

NOVEDAD

15 MESES Y UN DÍA

LITERACTIVA

LA INTRÉPIDA NOCHE DEL OSITO

MUDs

ENTREVISTA A RUTSEG

ESPECIAL

PREMIOS HISPANOS 2010

Ganadores y log de la gala



RETROVIEW Y SOLUCIÓN

ESTACIÓN ACUARIO

ESPECIAL

NUEVO PORTAL CAAD.ES



SPAC 2.0

Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales

Sumario

nº 12

Julio 2011

3ª época · Año XI



EDITORIAL

Bienvenidos a un nuevo volumen en PDF del SPAC, el fanzine de nuestra comunidad aventurera, esta vez con dos temas estrellas en el contenido: los Premios Hispanos y la inaguración del nuevo portal del CAAD.

El segundo trimestre del año, dentro de la comunidad hispana, tiene una cita tradicional que no puede (ni debe) faltar nunca: ni más ni menos que la entrega de los Premios Hispanos a la Aventura 2010, que premian a las mejores aventuras en lengua española creadas en 2010 en diferentes categorías.

Los premios de este año tienen dos grandes vencedoras: Transilvania Corruption, de AlienSoft, y Modus Vivendi, de Incanus, que fueron las mejores en diez de las doce categorías existentes. Transilvania Corruption fue elegida como mejor aventura de 2010, haciendo buenos los pronósticos que le daban como máxima favorita.

A principios del mes de mayo se inauguró en nuevo portal del CAAD. Con imagen y contenidos renovados, trata de convertirse en un portal colaborativo, donde cualquier usuario puede publicar contenidos, tales como noticias, fichas para la descarga de aventuras, artículos en el SPAC, etc. Pero este nuevo portal es mucho más. Contiene breves tutoriales de inciación para jugadores y autores, enlaces a otros proyectos de la comunidad hispana (wikiCAAD, foro, IRC, blogs, artículos y recopilaciones históricas), aventuras para jugar on-line y la sección que se ha convertido en la joya de la corona: el Top Aventuras, el ranking mantenido con las puntuaciones de los usuarios del que Al-Khwarizmi nos escribe un detallado artículo en este número del SPAC.

El contenido de este PDF se completa con la tercera y última entrega de la serie de artículos sobre MUDs elaborada por Lenko, la sección de artículos rescatados por Jenesis de Literactiva, una retroview de Estación Acuario de Baltasar el Arquero y el repaso a las últimas novedades en aventuras publicadas, que esta vez sólo ha sido 15 meses y un día, una joya aventurera de Jenesis.

Finalmente, este número que, en principio, se presentaba escaso de contenidos, ha terminado siendo otro PDF completo y repleto de buenos artículos y que espero que sean del agrado de todos vosotros. Esperemos que el próximo nos venga más completo debido a la presencia de la FICOMP 2011 y que cualquiera se anime a crear artículos y comentarios de las aventuras participantes, o de cualquier otro contenido que considere relevante para el mundillo hispano de la aventura.

Disfutrad con este nuevo ejemplar en pdf de nuestro fanzine.

Un saludo,

Joruiru

Novedades Febrero 2011 – Junio 2011

Nuevas Aventuras

15 meses y un día.

Una historia con toques de misterio y comedia. Un principio confuso, desde una perspectiva insospechada, te sitúa en un mundo que has de explorar, descubrir y controlar para conseguir que se haga justicia. Puedes pasar desapercibido, dejar las cosas claras o derrotar por completo al enemigo. Tú eliges.

Wiki: http://wiki.caad.es/15_meses_y_un_día

Online: http://www.caad.es/jenesis/online/15_meses_online.html

Arquimedes XXI (Amstrad CPC).

Arquímedes XXI es una base enemiga dedicada a la fabricación de memorias biológicas para equipar al ejército de androides de la galaxia negra Yantzar. Tu misión consiste en colocar una bomba de partículas y destruir la amenaza del mundo libre.

Versión de la aventura Arquímedes XXI (1986) de la compañía Dinamic realizado por el grupo ESP Soft para los ordenadores de 8 bits Amstrad CPC.

Wiki: http://wiki.caad.es/Arquímedes_XXI_(versión_CPC)

El expreso de los vampiros.

Obra basada en el librojuego del mismo nombre. Estás en un tren que viaja por los Cárpatos, la cadena montañosa de Rumanía, con el propósito de ir a visitar a tu tío Andrés. En todo el mundo no hay un lugar que esté más vinculado con los vampiros que esa región, y no hay nadie que sepa más de ellos que tu tío. Ahora que eres bastante grande, tu tío comprende que estás listo para participar con él en una de sus expediciones. Tu meta: probar científicamente - y de una vez por todas - que los vampiros existen.

Wiki: http://wiki.caad.es/El_expreso_de_los_vampiros

Espejos (Amstrad CPC).

El diabólico Sergend, aliado con el demonio, ha obtenido de éste un espejo mágico que tiene la terrible facultad de enloquecer a quien se mira en él, pues refleja todo lo que de horrible tiene el alma humana, llena de pasiones y miedos. Con este espejo pretende acabar con todas las gentes de buena voluntad que haya en sus dominios, pues sólo los malvados son capaces de contemplar su propia vileza.

Una nueva aventura conversacional rescatada para el Amstrad CPC gracias al buen hacer de ESP Soft.

Wiki: http://wiki.caad.es/Espejos

MKII (Commodore 64).

Durante la Retroencounter 2011 del pasado mes de abril, se presentó MKII, de Los Burros del Soft. Se trata de un librojuego de ciencia ficción para Commodore 64, con unas espléndidas ilustraciones.

Siglo XXIII, el Hombre ha conquistado el Sistema Solar, creando Colonias y Bases en la mayoría de los Planetas. Eres el Comandante Carr, un hombre experimentado en el manejo de naves mercantes de gran volumen y la empresa Sputnik Transport Century te ha encomendado el transporte de algunas mercancías.

http://noname.c64.org/csdb/release/?id=99259



NOVEDADES FEBRERO 2011 – JUNIO 2011

Nacional

Transilvania Corruption, mejor aventura de 2010.

Tras las dos rondas de votaciones, se cumplieron todos los pronósticos y Transilvania Corruption, de Alien Soft, se llevó el galardón de Mejor Aventura en los Premios Hispanos a la Aventura 2010.

En este número encontrarás un especial de los Premios Hispanos 2010, con los premiados en cada una de las categorías.

Nuevo Portal del CAAD.

En el CAAD estamos de estreno con el nuevo portal.

Si hubiera que ponerle un adjetivo a este nuevo portal, sería el de "colaborativo", porque ahora cualquiera sin más permiso que el de usuario, puede colaborar en su contenido publicando noticias, fichas de aventuras o artículos en el nuevo SPAC.

http://www.caad.es

Introducción a Inform 7 en español

Grendelkhan, con la colaboración de varios autores consagrados, ha inaugurado la que, sin duda, ya es la web de referencia de Inform 7 en castellano. Pensada en forma de tutorial, contiene ejemplos y multitud de extensiones en castellano para este lenguaje.

http://sites.google.com/site/inform7sp/

FICOMP 2011.

Se ha convocado la segunda edición de la FICOMP, una comp de Aventuras Conversacionales de temática de ciencia ficción, terror o suspense.

Las aventuras presentadas pueden ser de cualquier extensión y los autores pueden inscribir tantas aventuras como deseen.

El plazo para inscribir aventuras termina el 31 de agosto de 2011.

http://wiki.caad.es/FICOMP_2011

Entrevista a Samundio en Fase Bonus.

Los amigos del podcast Fase Bonus dedican la segunda hora del programa 2x30 a una interesante y extensa entrevista con Andrés R. Samudio. Podéis acceder al podcast en su propia página en www.fasebonus.net, en iTunes o en su página de Ivoox.

http://www.fasebonus.net/index.php?option=com_content&view=article&id=362:fase-bonus-2x30&catid=36:2011#

Nuevo canal en Youtube dedicado a las AC.

Se ha creado un nuevo canal dedicado a las conversacionales en Youtube.

Por ahora solo se han subido una serie de vídeos que son parte de un tutorial sobre la herramienta PUCK, el IDE de AGE, pero más adelante se añadirán otros contenidos relacionados con la creación de aventuras, como por ejemplo algún tutorial básico sobre el manejo de inkscape o gimp para quienes quieren añadir gráficos a sus obras y no sepan dibujar. Tampoco se descarta el uso de este medio para comentar aventuras o hablar de temas aventureros en general.

http://www.youtube.com/user/JenesisLinuxica

"The Two" en español.

Carlos León ha creado "Los Dos", la versión en español del simple pero provocativo, según las propias palabras de Nick Monfort, generador de la historia "The Two".

http://nickm.com/poems/los_dos.html

http://nickm.com/poems/the_two.html

La Muchacha y el Lobo.

Este "cuento variable" de Nick Monfort ha sido recientemente traducido al español por nuestro compañero Ruber Eaglenest, con la revisión de Johan Paz.

Es una reinterpretación del clásico "Caperucita Roja", donde el lector puede elegir entre menor o mayor grado de sexo, y menor o mayor grado de violencia; produciendo 9 posibles combinaciones.

Por supuesto, sobra decir que es un divertimento para adultos.

http://nickm.com/if/the_girl_and_the_wolf/espanol.html

http://interactivoruber.blogspot.com/2011/03/caperucita-original.html

http://nickm.com/post/2011/03/la-muchacha-y-el-lobo/

INTERNACIONAL

Disponible SPAG #60

Ya está disponible la nueva edición de esta publicación del mundillo anglosajón. Esta edición está centrada en la IF Demo Fair 2011, además de incluir entrevistas con los ganadores de los XYZZY Awards 2010 y de la IF Comp y una review del libro *"Creating Interactive Fiction with Inform 7"* de Aaron Reed, que ya anunciábamos en nuestro SPAC anterior.

http://www.sparkynet.com/spag/backissues/spag60.html

Electronic Literature Collection Volume 2.

La Electronic Literature Organization (que preside Nick Montfort) ha publicado el segundo volumen de su colección de literatura electrónica, que incluye algunas obras de ficción interactiva.

http://collection.eliterature.org/2/

Nuevas versiones de Windows Glulxe y Git.

David Kinder publica nuevas versiones de sus intérpretes Windows Glulxe y Windows Git.

Se actualiza la implementación de Glk a la versión 1.42, que incorpora mejoras en la lectura del reloj del sistema.

Descargas:

http://ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXglulxXinterpretersXglulxe.html

http://ifarchive.org/indexes/if-archiveXprogrammingXglulxXinterpretersXgit.html

http://www.davidkinder.co.uk/glulxe.html

Jugar a Adventure desde telehack.com.

En Telechack.com se han propuesto resucitar internet tal cual era en los terminales en modo texto. Lo más gracioso es que se puede jugar a Adventure, la aventura original creada por Crowther & Woods. Para ello, podéis ver si queréis las opciones que hay tecleando "dir", y, para arrancar adventure, "advent.gam". También es posible jugar a Zork.

http://telehack.com/

Vorple.

Vorple es un interfaz de usuario para integrarse con intérpretes web como Quixe, Parchment o Undum. Tiene dos características principales: dotar de acceso a los juegos a JavaScript y a la librería de Vorple, y proveer funcionalidad agregable a un juego, como reproducir vídeos de Youtube o publicar en Twitter.

http://nitku.net/blog/2011/03/introducing-vorple/



Farmer, tu jefe, y tú viajás despreocupados en vuestra nave de carga interplanetaria. Sin embargo, un accidente comprometerá la felicidad de vuestro viaje: el conmutador interplanetario se ha estropeado, y no os queda más remedio que arrastraros, dando tumbos, hacia el lugar más cercano donde pueden ayudaros: la estación minera acuario, sobre otro de esos planetas con nombres en código que a nadie importa. Los problemas, empero, no han hecho más que empezar. Las comunicaciones por radio no funcionan, la estación parece muerta, y aún al aterrizar, las perspectivas no dejan de empeorar...

Estación Acuario es una aventura conversacional de las de la vieja época, hecha para Spectrum 48k con PAWS. Sin embargo, no es de las primeras, sino más bien de las más modernas, con las mejores connotaciones posibles en cuanto a este punto. El relato se centra en la ciencia ficción de terror un género sin duda dominado por el fantástico Alien de Ridley Scott. En este caso no se trata de ningún octavo pasajero, sino de un bicho carnívoro que... bueno, eso mejor lo dejamos para más adelante. Al contrario que muchas aventuras hechas para Speccy, existe un fuerte argumento detrás de la aventura, que guía los puzzles (pocos, en realidad) que nos vamos a encontrar. Y es que Acuario es una aventura corta, si uno se toma la molestia de analizarla en profundidad...

■ Introducción

No podemos engañarnos, aún así, con respecto a la naturaleza del soporte del relato. No deja de ser una aventura de Speccy, haciendo gala, como es costumbre, de la legendaria sordera tan común a estas aventuras. De hecho, mi relación con Acuario empezó ya hace años, en un momento en el que buscaba alguna aventura para jugar, y se me ocurrió mirar en el proyecto base. Estaba tan entusiasmado con ella, debido a esa salida de los tópicos habituales, que incluso anuncié mi intención de terminarla. Mi entusiasmo se estampó de bruces contra el muro de la sordera y la artifical dificultad de la aventura.

Hasta ahora. Gracias a INPAWS pude obtener fácilmente el código fuente de la aventura (bueno, algo parecido), y explorar aquellos puntos donde me había quedado atascado.

■ Desarrollo de la aventura

Así, varios de los objetos clave de la aventura están encerrados en contenedores (una caja en tu nave, y una taquilla en la base). Para comenzar el relato es necesario abrir ambas, y esto es una verdadera pena, pues no tendrás ni idea de qué está pasando, qué le ha pasado a todos los habitantes de la estación, etc., hasta que abras ambas cajas (a pesar de que, como siempre, uno no encuentra motivación alguna para hacerlo).

El gran problema a resolver para introducirse de lleno en la trama es una tarjeta de acceso, necesaria para abrir el laboratorio y encontrarse allí al único supervivientes de la base minera (Samil) herido pero a la defensiva. ¡Y vaya si está a la defensiva! O le dices lo que quiere oir, o estás muerto, literalmente. Esto es uno de los problemas que tiene la aventura. No es necesario para avanzar tener en el inventario ciertos objetos, pero una vez que estés en acción, el no tenerlos hará que el puzzle no pueda resolverse, lo que llevará a la muerte y a repetir la aventura intentando captar qué es lo que nos puede hacer falta para acabarla felizmente. Y así hasta que lo hagamos, claro. Como decía antes, los puzzles no son numerosos, pero o los solucionas adecuadamente o estás muerto lo que puede llevar fácilmente a la frustración.



Interior de la nave

La aventura comienza con nuestra nave de carga, posada en la superficie del planeta de la Estación Acuario.



Nuestra nave

Nuestra nave vista desde fuera. Desde esta explanada tendremos acceso a la mina de la estación y a la entrada de la parte residencial de los mineros.



La mina

En la mina se desarrollará el acto culmen del relato: tú y Samil os enfrentaréis al malvado bicho que devoró a los compañeros de Samil en la estación.

■ El Parser

El parser no tiene ningún misterio. El parser habitual de PAWS con las limitaciones habituales, que se suelen traducir en sordera. Aún así, hay muchos errores que se antojan como debidos a la falta de betatesting tan típico de la época. Por ejemplo, para hacernos con una botella en una alta estantería, es necesario moverla: empujarla o tirar de ella no es válido.

La comunicación con los PNJ se hacen con el mecanismo de la época DECIR A x "mensaje", que se puede abreviar con DI A x "mensaje". La comunicación conseguida con esta aventura es asombrosamente efectiva, al menos con respecto a Samil. Con Farmer la verdad es que no he conseguido comunicarme en absoluto, aunque tras algunas contestaciones de este, y observando detenidamente el código fuente, parece que esto es deliberado, y de lo que se trata es de transmitir la sensación de una personalidad borde.

El número de localidades no es elevado, unas treinta en total, aún contando con las del pantano y las de la mina, que son prácticamente todas iguales y sólo tienen por misión transmitir la idea de espacios complejos en cuanto a comunicaciones, y, por tanto, el ser difícil de orientarse en ellos.

No hay un número de objetos demasiado grande, unos diez en total, aunque son más que suficientes para darle interés a la aventura. No existen arenques rojos en ella, todos los objetos sirven para algo, así que es interesante pensar para qué puede servir en lugar de hacer como que no existe.

■ Conclusiones

Estación Acuario es uno de esos relatos que sin duda merece la pena rescatar del olvido de la atadura al Speccy o el emulador. Es un relato bien concebido, donde sólo los truquillos típicos de la época para oscurecer la historia y hacerla artificalmente compleja, empañan el relato. Pero mirando más allá, como decía, es un relato que adquiere ante nuestros ojos un cuerpo y profundidad inusitado con relación a la gran mayoría de aventuras de Speccy que conocemos, salvo honrosas excepciones. Dos personajes pseudo inteligentes complementan nuestra experiencia. Si bien Farmer es más pseudo que inteligente, Samil es un personaje que parece entender nuestras inteciones y tras una corta conversación, se presta a colaborar con nosotros en el plan, algo inusitado en otras aventuras. En definitiva, un relato interactivo muy recomendable.

☞ Baltasar el Arquero



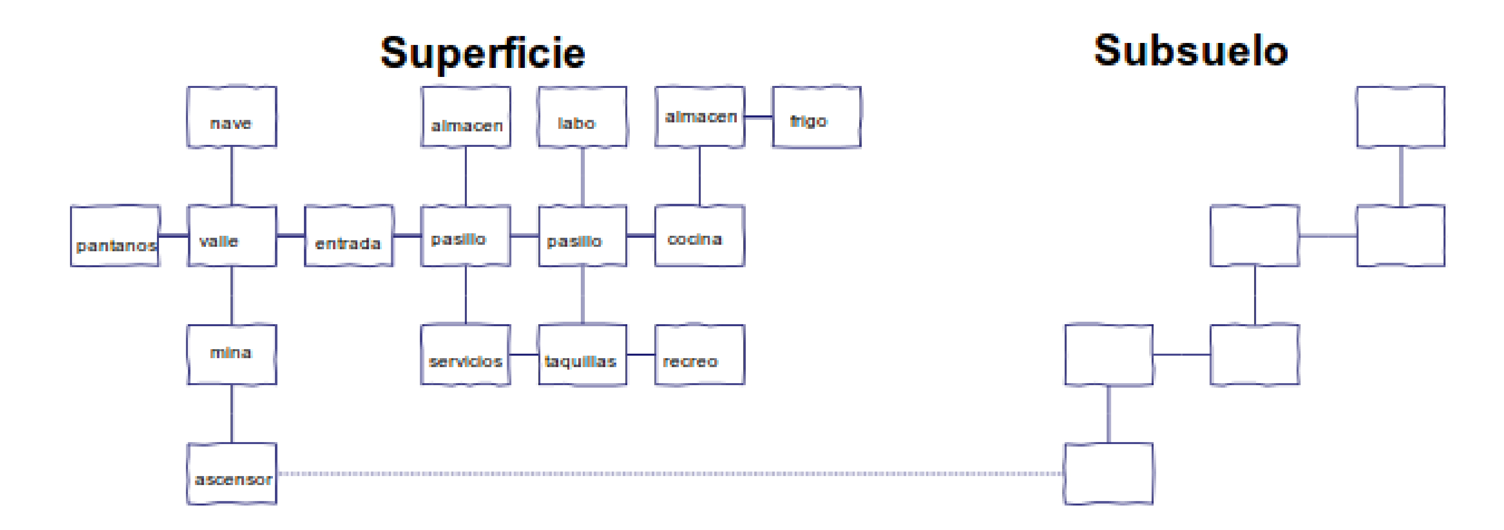
Pasillo de la Estación Acuario

El pasillo central muestra aún los efectos carniceros del monstruo que ha amenazado la estación.



Pantano

En lo que es la parte más floja de la aventura, iremos al pantano para encontrar una nave accidentada donde encontraremos el repuesto que nos falta. Para ello necesitaremos, sin embargo, un objeto que Samil no nos facilitará hasta que le ayudemos a vengarse del monstruo.



Solución a Estación Acuario

Como siempre, doy la solución por pistas incrementales, de manera cuando te quedes atascado en algún punto, puedas dejar de leer en cuanto imagines la solución.

Cuestiones generales:
- ¿Debo abrir la caja que está en la nave espacial? - Sí. Se abre con el destornillador.

- ¿Debo abrir la taquilla en los dormitorios? - Sí. Se abre con el fusil.

- ¿Dónde encuentro el destornillador? - En el almacén que hay al entrar en la estación, al norte. - Rompe la puerta de una patada.

¿Cómo entro en el labo? - La tarjeta del laboratorio está en la taquilla - Para romper el candado de la taquilla, es necesario el fusil - El fusil está en la caja hermética de Farmer - La caja hermética de farmer se abre con el destornillador - Espera a que Farmer no esté en la nave para abrirla.

¿Cómo hago que Samil no me mate? - En el laboratorio hay un hombre que te amenaza con un cuchillo - Se llama Samil - Si le pides ayuda, no te mata. DECIR A SAMIL "AYUDA" - Cuando te pregunte, dile que estás de acuerdo con él: DECIR A SAMIL "SI"

¿Cómo hago que el ascensor funcione? - Necesitas desatornillar la chapa - El destornillador está en el almacén, al norte del pasillo - Hay un cable pelado y roto - Para unirlo, necesitas un guante - El guante lo tiene Samil - Levanta la reja y dile a samil que entre en el ascensor - Pedirle a Samil sus guantes - Póntelos y CONECTAR CABLE

Le disparo al monstruo, y... ¡siempre me mata! - El disparo de por sí no es suficiente. - Puedes hacer que el monstruo arda. - Para eso necesitas algo del de combustible bidón en el almacén del destornillador. - Necesitas llevar el combustible en algo... ¿una botella? - Llenar la botella con el bidón de combustible (ABRIR GRIFO, LLENAR BOTELLA, CERRAR GRIFO).

Pero ... ¿cómo cojo la botella? - Está en la cámara frigorífica. - Necesitas hacer caer la botella (MUEVE LA ESTANTERIA). - Pero si lo haces tú solo, se caerá. - Hazlo cuando Samil te acompañe.

Tiro la botella al monstruo y... ¡siempre fallo! - Ve con Samil. - Antes de encontrarte al monstruo, dale la botella a Samil, él la lanzará. - De hecho, él mismo lo sugiere. - Cuando te pregunte, DI A SAMIL "lanzar botella a monstruo", y después "DAR BOTELLA A SAMIL"

¡Samil no viene conmigo al ascensor! - LEVANTA LA REJA, y DI A SAMIL "entra" - Para salir del ascensor, LEVANTA LA REJA y DI A SAMIL "sal"

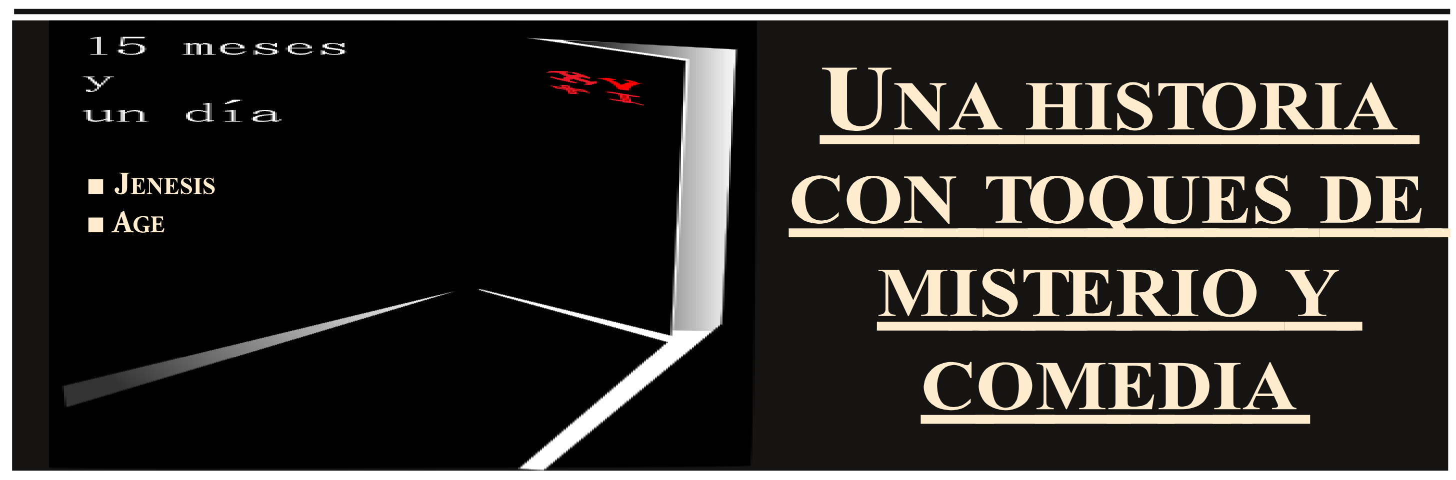
¿Cómo mato al monstruo? - Ve al ascensor, y empalma el cable con los guantes de Samil - Bajar - Merodear por las galerías (hacia el norte) - Samil debe lanzar botella con combustible a monstruo (tú no serás capaz) - Disparar con el rifle - Volver al ascensor, y salir

Salir de las galerías: - Debes abandonar a Samil (no hay posibilidad de salvarle) - Levanta la reja, y sal del ascensor cuanto antes.

Vale, pero... ¿cómo obtengo el conmutador? - Una vez el monstruo ha muerto, así como Samil, ABRE LA MANO DE Samil y COGE EL DISCO - En la localidad de la nave espacial, deja todo menos los flotfeets y el disco (ya no necestas el fusil). - Rompe la anilla e infla los flotfeets, póntelos. - Merodea por el pantano hasta encontrar una nave destrozada. - Entra la nave, mete el CD en la ranura y coge el conmutador. - Sal de la nave y merodea hasta encontrar la apertura en la reja - Dale el conmutador a farmer.

☞ Baltasar el Arquero





UNA HISTORIA CON TOQUES DE MISTERIO Y COMEDIA

Un principio confuso, desde una perspectiva insospechada, te sitúa en un mundo que has de explorar, descubrir y controlar para lograr que se haga justicia. Puedes pasar desapercibido, dejar las cosas claras o derrotar por completo al enemigo, tú eliges.

Tras algo menos de dos años de desarrollo, por fin ha visto la luz "15 meses y un día", la primera aventura para AGE realizada por Jenesis.

■ Introducción

Es una aventura peculiar, de esas que pueden gustar o no, pero que se hace obligatorio jugarla sí o sí. Jenesis ha desarrollado una obra muy entretenida, divertida, original y, sobre todo, muy pulida.

Nos encontramos con una aventura de tamaño considerable, con 23 localidades, 12 puzles obligatorios para ir avanzando en la historia y otros 20 puzles opcionales, que le dan profundidad. Esta amplitud en la historia hace que sea rejugable, para intentar conseguir esos puntos que nos han faltado.

Todo esto nos conducirá a uno de los 3 finales alternativos de los que dispone la historia.

■ Desarrollo

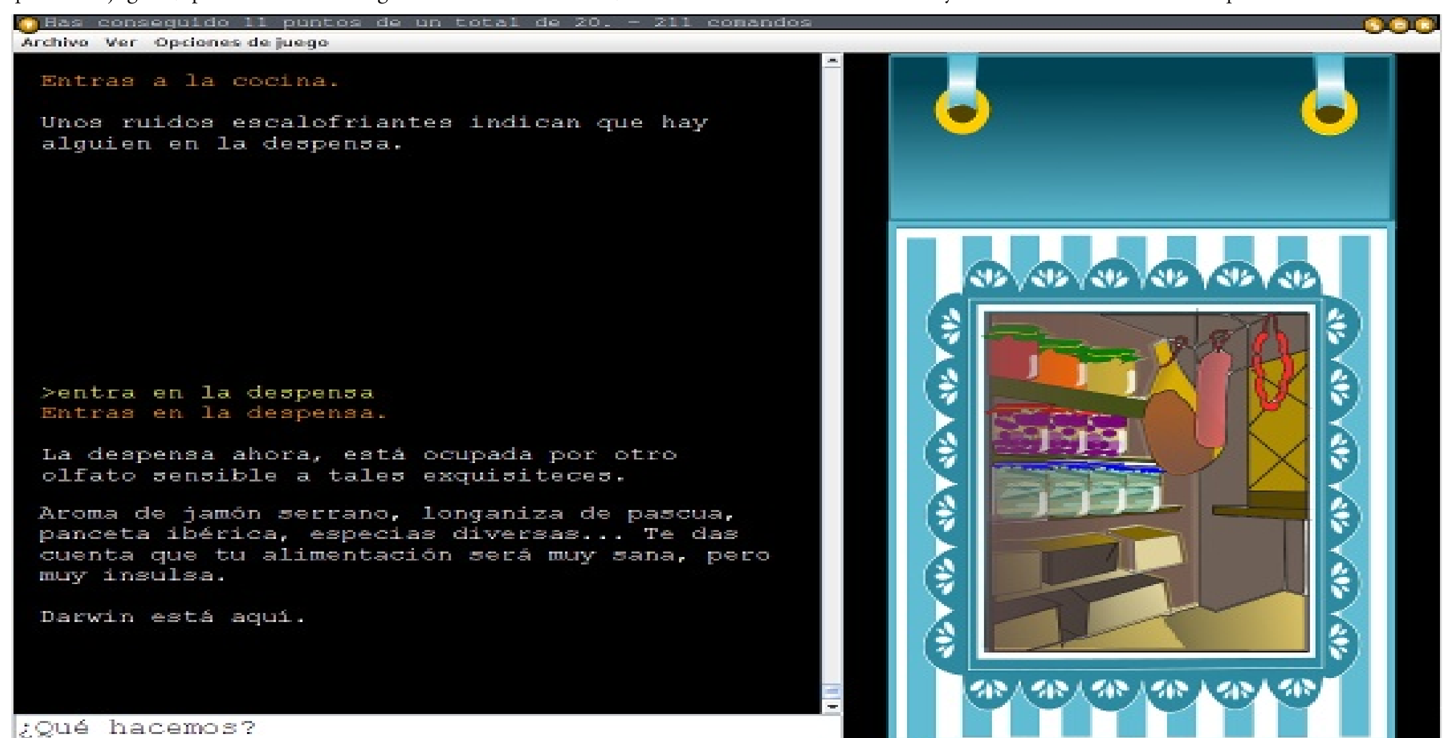
"15 meses y un día" tiene un desarrollo muy abierto, consiguiendo una casi perfecta integración entre el desarrollo lineal y el no lineal. Tras la secuencia inicial, nos encontraremos con que tenemos una gran libertad para movernos por el mapeado, pudiendo realizar bastantes acciones que están fuera de la línea argumental principal.

El argumento principal va avanzando a base de eventos que ocurrirán cuando realicemos ciertas acciones, que hacen que cambie la situación de la aventura, dando nuevas motivaciones y objetivos al personaje protagonista.

Esta forma de avanzar hace que sea dificil quedarse atascado, ya que el relato va tirando de ti hacia nuevas situaciones.

Sin embargo, también resulta un tanto desorientador que, cuando estás peleándote por resolver un puzle habiendo dejado otros para más tarde, la historia avance sin más llevando al personaje a otra parte. Esto puede llegar a dejar al jugador con la sensación de poder haber perdido la oportunidad de ganar algunos puntos extras en la aventura.

El sistema de pistas implemantado es un acierto total. No es el clásico sistema de menús que nos va dando pistas progresivamente, sino que se basa en un sistema contextual en el que, según la situación en la que se encuentra el



protagonista, se nos muestra una pista u otra. Este sistema hace que al solicitar pistas no nos encontremos con algún "spoiler" no deseado.

■ Presentación

La presentación de la aventura, tanto en el aspecto visual como en el sonoro, está muy cuidada. Se nota que la autora ha tomado este apartado con especial cariño.

Es importante destacar que los gráficos se presentan en la mitad derecha de la pantalla, quedando la parte izquierda para el texto de la aventura.

Los gráficos se integran perfectamente con la historia, ya que, en su mayoría, reflejan la situación que se está describiendo, y no se limitan a mostrar un simple gráfico por localidad. Si la situación descrita en la localidad cambia, el gráfico correspondiente también cambia.

Los efectos y banda sonora son adecuados, provocando la inmersión del jugador dentro de la historia.

■ Lo que más nos gusta

- Una historia original y fresca con un protagonista original.
- Un desarrollo muy abierto que deja mucha libertad al jugador.
- El sistema de pistas según el contexto.

■ Lo que menos nos gusta

- En ocasiones las respuestas a nuestras acciones no aportan la suficiente retroalimentación para saber cómo continuar.
- La temática puede no enganchar.
- Los textos pueden llegar a crear algo de confusión, ya que unas veces te hablan como adulto y otras como baby.

☞ SPAC

■ Puntuación SPAC





VOX POPULI

La mejor obra de Jenesis... y con mucha diferencia además. Se trata de una obra bastante divertida, y sobre todo muy pulida por parte de la autora. Los efectos multimedia son adecuados y creo que es de las pocas (si no la única obra española) que coloca las ilustraciones a la derecha del texto en lugar de sobre el mismo, lo cual me parece un acierto absoluto.

Johan Paz

Una buena obra en general, una de esas que te puede gustar o no gustar, pero hay que probarlas sí o sí.

En lo positivo:

- Una historia original, un protagonista original
- Una buena presentación

En lo negativo:

- Le falta motivación en determinados momentos, o quizá es simplemente que yo no soy capaz de identificarme con el protagonista y por eso no me motiva.
- La posición de los gráficos hace que no se los vea mucho.

Uto

A pesar de que la temática no es de mi interés y me cuesta empatizar con el personaje, está impecablemente realizada y responde bien a una gran cantidad de órdenes. La presentación, tanto el aspecto visual como sonoro, la hacen muy agradable de jugar.

Es difícil quedarse bloqueado ya que el relato va tirando de ti hacia nuevas situaciones, lo que la hace adecuada para jugadores torpes como el que escribe. Un buen juego..

Comely

Aventura esta un tanto peculiar, en la que no entraré demasiado en materia por deseo expreso de la autora (a consecuencia un "efecto" inicial que no es tanto, ni en justicia debería hipotecar los comentarios sobre la temática real, y que además tampoco es demasiado original -ver cierta aventura de Stephen Granade...-).

A lo que voy, aventura peculiar y con una estructura no muy habitual, El desarrollo se presenta bastante abierto, tan abierto que a veces es necesario volver a recorrer el escenario y repasar objetos para ver qué hacer, otras simplemente "ocurre" algo que cambia la situación y nos da la impresión de que hemos perdido la oportunidad de ganar algún puntillo.

En general, y a pesar de algunos errores extraños en las primeras versiones, se nota bastante currada, con multimedia propia y efectiva sin ser deslumbrante; es difícil atascarse y nos da una experiencia variada que premia la rejugabilidad.

Mastodon

Esta aventura ha conseguido el difícil logro de engancharme, interesarme y hacerme rejugarla varias veces para extraerle todo el jugo; a pesar de tener una temática en las antípodas de las que me suelen interesar. Cosa que no es decir poco.

Creo que su diseño es brillante, consiguiendo varias cosas que muy pocas aventuras (o incluso muy pocos juegos, en general) alcanzan:

- Por un lado, una muy buena integración entre lo lineal y lo no lineal, con un desarrollo en el que tenemos una gran libertad de exploración y de hacer cosas no incluidas en una secuencia o línea argumental, pero donde también hay un cierto guión que nos va conduciendo hacia la resolución. Además, este guión es natural, basándose en eventos lógicos y coherentes.
- Por otro lado, y relacionado con lo anterior, la aventura consigue ser jugable y ofrecer diversión tanto a los jugadores más novatos como a los más veteranos. Esto lo consigue de dos maneras: por un lado, ofreciendo varios niveles de profundidad (en relación con la no linealidad mencionada antes, podemos ponernos como meta simplemente terminar el juego o bien alcanzar diversos niveles de logros o "achievements", al estilo de muchos videojuegos modernos); y por otro lado, mediante un trabajado sistema de pistas contextuales.

A todo esto se le añade una implementación donde no he experimentado nunca síndrome de la palabra exacta, cosa que se puede decir de pocas aventuras; y una buena presentación multimedia con gráficos y sonido.

En mi opinión personal, la mejor aventura de los últimos años, altamente recomendable.

Al-Khwarizmi

Tengo poco más que añadir a lo que se ha señalado ya de la aventura. Es agradable de jugar y está muy bien implementada. La mayor pega que le encuentro es su historia, que no me ha entusiasmado demasiado, pero ése es un tema muy subjetivo. Seguro que a algún otro jugador pueda engancharle más.

Makinaimo

Muy divertida, entretenida, original y fresca. El principio es desconcertante y fantástico. Fue lo que más me gustó. :) Mis parabienes a la autora. :).

Elaine Marley

Aventura divertida y original. (Personalmente a mí me gusta el tema)

Algo que no se ha comentado, y que es útil, es que si te quedas bloqueado puedes pedir ayuda sin temor, ya que te va guiando según lo que vas haciendo. (Vamos, que no hay spoiler)

Me encanta que haya puntuación, eso de querer conseguir todos los puntos es una motivación para seguir jugando.

Gizmo



Y el ganador es...

Premios Hispanos a la Aventura 2010

Como ya vimos en el número anterior, el 2010 fue un buen año en cuanto a la creación, con aventuras de todos los tamaños y géneros y auténticos bombazos. Como manda la tradición y fieles a su cita, durante los meses de Febrero y Marzo volvieron los Hispanos, los premios del mundillo para premiar las mejores producciones del 2010.



TÍTULO	NOMINACIONES	CATEGORÍAS
Transilvania Corruption	12	Aventura con mejor Multimedia, Originalidad, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Que el bibliotecario abra la puerta), Mejor PSI (Aigor), Mejor PSI (Jardinero-Lobo), Aventura con mejors PSIs, Aventura con mejores Puzles, Calidad Literaria, Mejor Argumento, Mejor Aventura
Modus Vivendi	10	Originalidad, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Conseguir materia prima), Mejor PSI (Lavandera), Aventura con mejors PSIs, Aventura con mejores Puzles, Calidad Literaria, Mejor Argumento, Mejor Aventura
Héroes de la mazmorra	7	Aventura con mejor Multimedia, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Puzle (Completar misiones), Aventura con mejors PSIs, Aventura con mejores Puzles, Mejor Aventura
Pánico a la caida	6	Originalidad, Interactividad, Jugabilidad, Aventura con mejors PSIs, Mejor Argumento, Mejor Aventura
Saboteur	5	Aventura con mejor Multimedia, Originalidad, Mejor Puzle (Conseguir un arma), Mejor Puzle (Esquivar a los guardias en el aire acondicionado), Aventura con mejores Puzles
Kävijä	4	Aventura con mejor Multimedia, Interactividad, Jugabilidad, Mejor Argumento
Colditz	3	Aventura con mejor Multimedia, Jugabilidad, Mejor Aventura
Sobrevive	3	Aventura con mejors PSIs, Aventura con mejores Puzles, Mejor Argumento
Soy Anüak	1	Originalidad
Generador Poético	1	Originalidad
Superlópez: El Señor de los Chupetes	1	Mejor Puzle (Volar)
La pequeña cerillera	1	Calidad Literaria
Jack	1	Calidad Literaria
Azul fuerte	1	Calidad Literaria
Sinferidad	1	Calidad Literaria



Mejor Aventura 2010

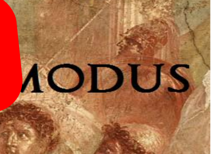
Título	Puntos
TRANSILVANIA CORRUPTION	**8,444**
Modus Vivendi	7,778
Colditz	5,778
Héroes de la Mazmorra	5,444
Pánico a la caída	5,222



Mejor Argumento

Título	Puntos
TRANSILVANIA CORRUPTION	**7,625**
Modus Vivendi	7,375
Kävijä	7,125
Pánico a la caída	6,125
Sobrevive	5,875

Calidad Literaria





Título	Puntos
MODUS VIVENDI	**7,250**
Azul Fuerte	6,625
Jack	6,625
La pequeña cerillera	6,375
Transilvania Corruption	5,875
Sinferidad	5,000

Originalidad

TÍTULO	PUNTOS
SOY ANÜAK	**8,000**
Modus Vivendi	6,889
Saboteur	6,778
Pánico a la caída	6,667
Transilvania Corruption	6,111
Generador poético	5,889



Interactividad

TÍTULO	PUNTOS
MODUS VIVENDI	**7,778**
Kävijä	7,444
Transilvania Corruption	7,111
Pánico a la caída	5,111
Héroes de la Mazmorra	5,000

Jugabilidad

TÍTULO	PUNTOS
MODUS VIVENDI	**7,889**
Transilvania Corruption	7,779
Kävijä	7,222
Colditz	6,778
Héroes de la Mazmorra	6,444
Pánico a la caída	5,778



Mejores Puzles

TÍTULO	PUNTOS
TRANSILVANIA CORRUPTION	**8,286**
Modus Vivendi	7,000
Saboteur	6,571
Sobrevive	6,143
Héroes de la Mazmorra	5,571

Mejores PSIs

TÍTULO	PUNTOS
TRANSILVANIA CORRUPTION	**6,857**
Modus Vivendi	6,714
Pánico a la caída	4,571
Héroes de la Mazmorra	4,000
Sobrevive	3,429



Mejor Puzle

TÍTULO	PUNTOS
MATERIA PRIMA - MODUS VIVENDI	**7,286**
Bibliotecario y puerta - Transilvania Corruption	7,000
Evitar guardias aparato aire - Saboteur	6,143
Conseguir arma - Saboteur	5,714
Misiones - Héroes de la Mazmorra	5,714
Volar - Superlópez	4,714

Mejor PSI

TÍTULO	PUNTOS
JARDINERO LOBO - TRANSILVANIA CORRUPTION	**6,833**
Aigor - Transilvania Corruption	6,667
Lavandera - Modus Vivendi	6,500

Aventurero del año

TÍTULO	PUNTOS
JORUIRU	**8,375**
Incanus	6,750
Lenko	6,625
Jarel	6,625
Lowen	5,125
Johan Paz	4,875

Mejor Multimedia

TÍTULO	PUNTOS
TRANSILVANIA CORRUPTION	**8,222**
Saboteur	7,889
Colditz	7,222
Héroes de la Mazmorra	5,333
Kävijä	5,333



Algunas noches, cuando la gente está profundamente dormida, los ositos de peluche se despiertan. Y algunas noches, estos ositos hacen travesuras. Y algunas noches, las cosas, de alguna manera resultan inmejorables…

La intrépida noche del osito es un cuento infantil interactivo, obra del programador australiano David Dyte, escrito en 1998, y traducido por José Luis Díaz (Zak) en 2002. En el juego eres un osito de peluche que se despierta por la noche para hacer travesuras mientras tu amo duerme plácidamente. Tendrás que recorrer las habitaciones de la casa, en principio sin más motivo que el de corretear de acá para allá, hasta que descubras una invitación a una fiesta en la que el amo y tú tenéis que ir al día siguiente. En ése momento la plácida noche se convertirá en una odisea a contrarreloj para conseguir enviar finalmente la tarjeta de respuesta a tiempo para poder asistir a la fiesta.

Estamos ante un juego que puede parecer infantil, y de hecho su autor lo ha titulado así: “un cuento infantil interactivo”; sin embargo agradará también a los menos pequeños ya que tiene divertidos guiños para adultos. En mi opinión el juego está diseñado para que lo puedan jugar niños con la ayuda de sus padres, puesto que algunos puzles se me antojan demasiado difíciles para los niños pequeños.

De hecho, tal como está la infancia hoy en día me resulta difícil creer que algún niño se pondrá realmente a jugar a ésta aventura con la paciencia y el interés necesarios para leer los textos -sin apoyo gráfico ni sonido alguno- y solucionar los puzles. Al minuto cualquier niño habrá corrido en busca de su Nintendo DS o se sentará frente al televisor para contemplar las políticamente correctas series del canal Disney. Es muy difícil que un niño se ponga a leer un texto tan espartano como el de la mayoría de ficciones interactivas, sin música ni ilustraciones, por lo que éste título no será jugado por el público al cual se ofrece. Si la pantalla de juego fuera algo más que simple texto, tal vez apoyada por deliciosos dibujos de estilo manga con colores pastel, despertaría el interés del público infantil.

Si nos atenemos al juego en cuestión, al principio puede resultar un tanto complicado saber qué demonios tenemos que hacer; hasta que no examinemos y busquemos entre los papeles del estudio no tendremos muchos alicientes para continuar con el juego, ya que dedicarse a tareas contemplativas puede no resultar muy divertido si hay una obvia falta de objetivo. En mi opinión, el autor debería haber puesto éste aliciente en la primera localidad del juego, pues así el jugador sabría qué es lo que tiene que hacer y se pondría a trabajar en ello desde ése mismo momento.

Una vez que ya tenemos los objetivos claros resulta muy divertido y placentero ir superando los obstáculos iniciales; enfrentarte al gato Holly (curioso, siempre salen gatos en las aventuras domésticas); descubriendo nuevos y variadísimos objetos, algunos tan exóticos como un ukelele; y también te darás cuenta de que es imposible que un niño pueda resolver los puzles sin ayuda; de hecho, el juego la incorpora, simplemente escribiendo "ayuda" se abrirá un menú donde nos darán muchas pistas para continuar. Las pistas irán surgiendo gradualmente a medida que avancemos en el juego, por lo que resultará una aventura muy amigable para los que recién empiezan con la ficción interactiva.

Si te gusta éste juego, te encantará también otro titulado "El libro que se aburría", de la autora española que responde al seudónimo de Jenesis (no confundir con el bíblico Génesis). Se trata de una aventura especialmente diseñada para iniciar a los niños y adolescentes en el género de la ficción interactiva, aunque de longitud más breve y con un lenguaje más rico y adaptado al público infantil. ¿Cuál de las dos es mejor para empezar?, esa pregunta no la debatiremos aquí, la cuestión es si cumplen con su cometido, que es el de acercar el género de la ficción interactiva a los más jóvenes. Mi respuesta es un sí con matices, ya que opino que una figura adulta es esencial para guiar al niño por el juego; pero no cabe duda de que son los mejores trampolines para zambullirse en otras obras de mayor complejidad, como las que hemos tratado en otros artículos. Toda afición tiene sus inicios y estos dos juegos son los mejores para adentrarse en el maravilloso, y apenas conocido, mundo de la ficción interactiva.

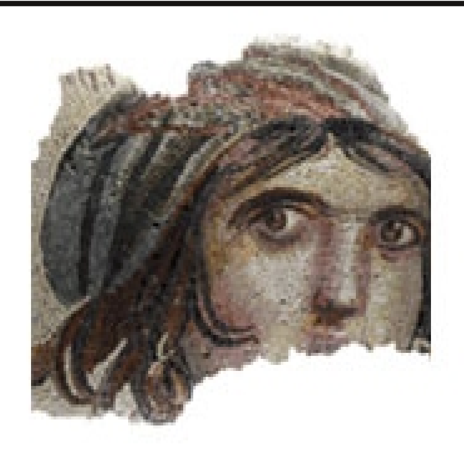
☞ GrendelKhan

☞ Rescatado por Jenesis



Introducción a Inform 7

¿Cómo programar relatos interactivos?



De repente salen a la luz iniciativas que nos sorprenden a todos. Tal es el caso de Introducción a Inform 7 en español, una web creada por Grendelkhan, ayudado por otros ilustres informitas de la comunidad hispana.

Introducción a Inform 7 en español es un tutorial para todos aquellos que quieren programar en Inform 7 y no saben por dónde empezar.

Se trata de una iniciativa excelente que viene a cubrir un hueco existente en la comunidad de autores de ficción interactiva hispana, ya que hasta ahora no había tan didáctico para comenzar a programar, y menos con las necesarias adaptaciones al castellano.

El tutorial elaborado por Grendelkhan consta de ocho capítulos que abarcan las tareas más comunes para el autor de relatos interactivos: creación de objetos y localidades, programación de personajes, inserción de gráficos y sonidos, etc.

Se ha utilizado un lenguaje ameno, muy pedagógico y no demasiado técnico, con multitud de ejemplos explicados de forma muy clara para no asustar al autor que está aprendiendo.

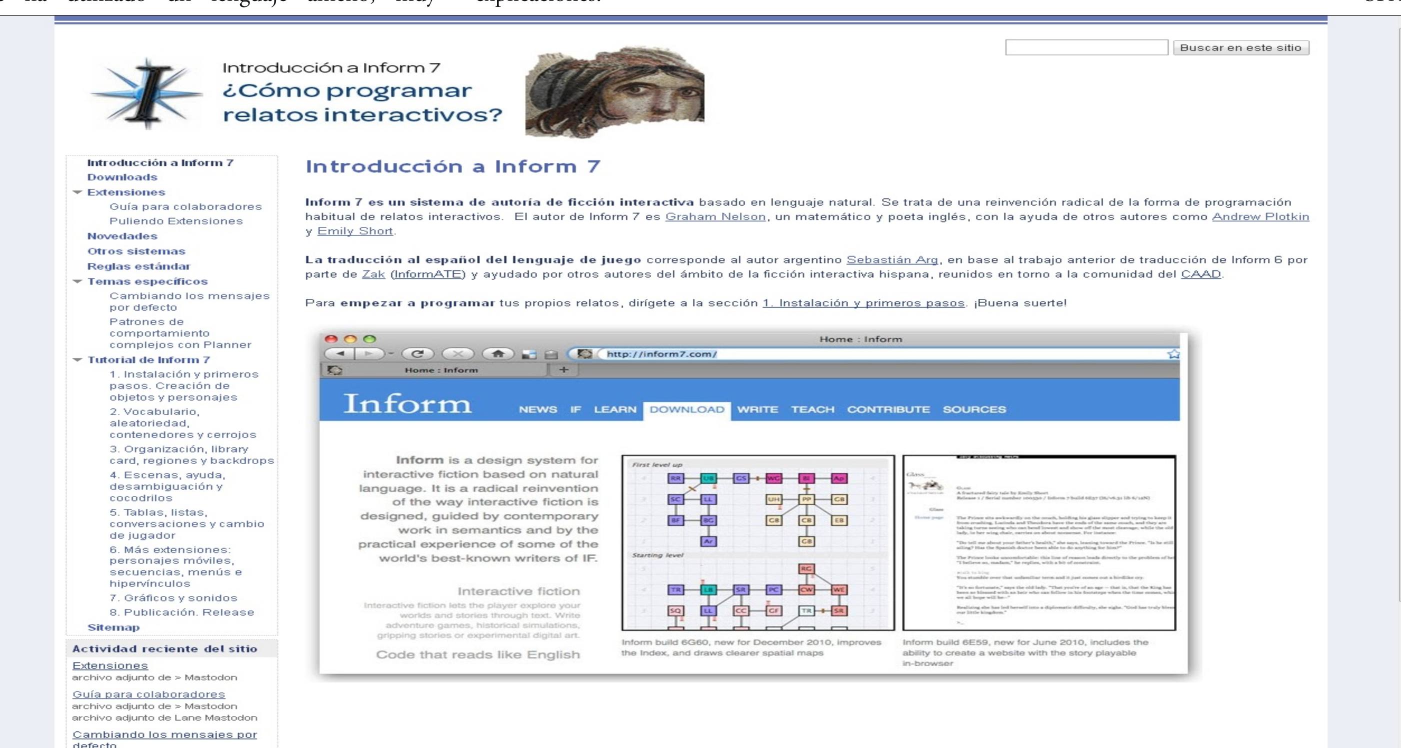
Pero aparte de los ocho capítulos básicos, Introducción a Inform 7 en español tiene otros apartados con información específica sobre algún tema en particular y complejo, como el anexo dedicado a las Standard Rules de Inform 7, es decir, todas las reglas básicas y comunes que se pueden programar en este lenguaje, el anexo titulado Cambiando los mensajes por defecto o el dedicado a Patrones de comportamiento complejos con Planner. Todos estos anexos vienen con una maravillosa selección de ejemplos que acompañan las explicaciones.

Pero la web no acaba en el tutotial. Además, los colaboradores en la misma la están dotando de la traducción al castellano de numerosas extensiones para Inform 7, que facilitan la vida al programador, como Decorations, diferentes librerías para conversaciones con PNJs, PNJs móviles, multijugador o diversos efectos en pantalla.

Sin duda, este tutorial será una buena herramienta para los que se inicien en la aventura de programar en Inform 7 en castellano.

Introducción a Inform 7 en español está disponible en https://sites.google.com/site/inform7sp/home.

☞ SPAC



Una autocrítica irónica y humorística para reirse de uno mismo.

Cómo no llegar a ser un escritor de aventuras conversacionales

Lograr mi objetivo de no llegar a ser escritor de aventuras conversacionales me ha costado muchos años de práctica y disciplina, pero el esfuerzo ha merecido la pena. Me siento feliz por haberme librado al fin de la necesidad de crear buenas historias, lugares bien ambientados, personajes creíbles, problemas sensatos, puzles lógicos, descripciones cautivadoras, diálogos verosímiles... Así puedo centrarme en l**o realmente importante de las aventuras conversacionales: su programación**.

Sería una lástima que otros programadores, queriendo contribuir al desarrollo y popularización de las aventuras conversacionales, lo hicieran por el camino equivocado de escribir aventuras, en lugar de elegir el buen camino de programar aventuras.

He pensado que a otros programadores, especialmente programadores retro, que estén sintiendo la tentación de escribir aventuras conversacionales y no sepan qué hacer para evitar caer en ella, les **podría ser útil el método que yo he utilizado**. He desglosado mi experiencia en consejos muy claros y fáciles de seguir. Con un poco de fuerza de voluntad cualquiera puede lograrlo igual que yo.

No escribas un argumento detallado

Es obvio que si quieres evitar escribir aventuras, lo último que deberías hacer es escribir argumentos para aventuras, y mucho menos argumentos detallados. Si realmente necesitas partir de un argumento, **una idea general, unas pocas notas y unos cuantos puzles inconexos bastan** para empezar a programar inmediatamente, que es lo importante. Ya se te irá ocurriendo la aventura sobre la marcha, o quizá no.

No uses lenguajes de programación especializados

Este consejo es evidente pero es uno de los más importantes. Lo peor que puedes hacer si quieres evitar acabar convertido en un escritor de aventuras conversacionales es usar uno de esos lenguajes de programación creados especialmente para escribir este tipo de juegos. Según parece los hay incluso con entornos de desarrollo integrados. Ni los pruebes. Recuerda que no tienen por qué ser necesariamente más fáciles de aprender que un lenguaje de programación genérico. Además, **un lenguaje de programación especializado no te dejará programar lo que quieras a tu manera**. Sé consciente de que si los pruebas empezarás enseguida a crear puzles y objetos, solo para probar cómo se hace, y pronto terminarás olvidándote de la verdadera programación.

Usa lenguajes de programación minoritarios

Cuanto más minoritario sea el lenguaje de programación que uses, más probabilidades hay de que tengas que **hacerlo todo tú mismo**, y eso ayudará a que nunca termines de escribir la aventura, porque felizmente siempre estarás programándola. Por el contrario, si caes en la tentación de programar en lenguajes populares corres el riesgo de encontrar muchos ejemplos de código que te faciliten la tarea. E incluso, lo peor de todo, podrías encontrar colaboradores.

Un lenguaje de programación muy recomendable es **Forth**, probablemente el lenguaje de programación más flexible y versátil que existe; y que además no se parece en nada a los demás en ningún aspecto. De hecho solo hay un puñado de aventuras escritas en Forth por ahí, cada una programada de una forma diferente, cuyo código te llevaría más tiempo descifrar que reescribir desde cero.

Otro buen candidato es por supuesto el **ensamblador** del procesador de turno. Y en último caso, como una concesión, podrías usar **dialectos minoritarios de BASIC**, poco conocidos, ligados a máquinas concretas.

Programa para plataformas antiguas

Este consejo está muy relacionado con el anterior. Programar para sistemas operativos y computadoras antiguos, mediante emuladores, tiene la ventaja de que reduce mucho las probabilidades de que, en el improbable caso de que algún día por fin termines de programar la aventura, alguien alguna vez se tome la molestia de probarla: Lo que para ti es un placentero y gratificante reto de programación, teñido de nostalgia y romántico idealismo, **para el usuario será una engorrorsa barrera**: primero un emulador que instalar y en el que apreder a manejarse; segundo un entorno nuevo, el de la máquina original, tan desconocido para la gran mayoría como limitado en comparación con los sistemas actuales. Pero todo ello será precisamente un **acicate más para no dejar de *programar*** la aventura y nunca darla por terminada: Si nadie la jugará nunca y tú te lo pasas tan bien programándola... ¿qué más da terminarla o no?

Diseña mapas innecesariamente grandes

Este pequeño truco ayuda mucho a no ser escritor de aventuras. Una cosa es empezar a programar una aventura antes de tener claro el argumento, pero otra es hacerlo sin tener un mapa. Se necesita un mapa. Así que crea un mapa de cien escenarios o más para empezar. Si hay un bosque, añádele una red de túneles subterráneos; si hay una casa aislada en el

desierto, por supuesto conéctala con el alcantarillado de la ciudad más cercana; y en la ciudad no olvides las torres de muchas plantas y unas buenas catacumbas. Así **tendrás tantos escenarios que no te quedará tiempo ni fuerzas** para escribir descripciones decentes para todos, y mucho menos pensar en sus gráficos.

Programa tu propio analizador lingüístico cada vez

Cada proyecto inacabado de aventura conversacional merece ser único. Y uno de los corazones del programa es el analizador lingüístico. Por eso es bueno dedicar todo el tiempo necesario a **programar siempre un nuevo analizador desde cero**, adaptado a las características del lenguaje de programación y de la computadora.

Cuanto más **sofisticado y complejo** sea el analizador, mucho mejor. Si la aventura queda inacabada, lo que es muy probable, por lo menos el programa será capaz de entender muy bien los comandos y detectar con gran precisión cualquier error lingüístico.

Diseña una base de datos muy compleja

Para enredarse aún más en la programación y no caer en las garras de la literatura es de gran ayuda intentar crear **un mundo virtual lo más verosímil posible, por innecesario que sea**. Para ello la base de datos de todos los elementos del juego (objetos, personajes, escenarios, eventos...) debe ser todo lo compleja que sea posible. Cualquier sofisticación es bienvenida: género gramatical, peso en gramos, volumen en centímetros cúbicos, posición en el espacio, textura, densidad, características organolépticas, composición química...

Haz nuevas versiones de tus aventuras inacabadas

Esta práctica no es muy conocida, pero es muy efectiva para no terminar jamás una aventura conversacional. Cuando el programa esté a medias (no debes esperar al último momento, pues correrías el riesgo de no saber cuándo parar y terminarlo sin querer) piensa qué instructivo y entretenido sería empezar sin demora **una versión para otro sistema operativo y en otro lenguaje de programación**. Para animarte, piensa en el placer intelectual de **traducir los algoritmos de un sistema a otro**. Si la nueva plataforma es menos potente, piensa en el apasionante desafío de cómo hacer esto o aquello con menos medios; si por el contrario la nueva plataforma es más potente, piensa en la enorme comodidad de poder hacer esto o aquello con más facilidad y rapidez, y en la cantidad de características nuevas que podrás programar para una máquina más rápida, con más memoria y en un lenguaje de programación más potente. Nunca te quedarás sin excusas para seguir programando.

Abúrrete jugando a aventuras conversacionales

Este consejo es el último pero es el fundamental. Debes lograr que te aburran las aventuras conversacionales. Si no todas, por lo menos la gran mayoría. Si no lo consigues, correrás el riesgo de acabar convirtiéndote en un escritor de este tipo de juegos.

Para lograr aburrirte debes poner algo de tu parte. **Cuando juegues a una aventura conversacional, desespérate pronto** debido a la pobreza de su vocabulario, a la poca sofisticación de su analizador lingüístico, a sus puzles lineales que no te dejan hacer lo que quieras, a sus faltas de ortografía, al tipo de letra tan artístico como ilegible, a los gráficos que no aportan nada, e incluso al color de fondo de la pantalla... **Cualquier excusa es válida para dejar de perder el tiempo jugando** a aventuras conversacionales y dedicarte a lo realmente importante: programarlas.

☞ programandala.net

PRÓXIMAMENTE...



Un estudio sobre el nuevo ranking del portal.

Tendencias en la nueva lista de aventuras favoritas

Hace unas tres semanas, con la inauguración del nuevo portal del CAAD, se introdujo la posibilidad de que los usuarios otorguen una puntuación a las aventuras según sus gustos. Cada usuario puede puntuar las aventuras que vaya jugando otorgándoles entre una y cinco estrellas, y la calificación media se utiliza para generar una lista de las aventuras que, globalmente, más han gustado a los jugadores.

Aunque esta lista sólo lleva tres semanas de existencia, la afluencia de votos y comentarios en este breve período ha sido espectacular. La lista ha conseguido que estos días se jueguen más aventuras que nunca, que se comenten más aventuras que nunca, y que algunos novatos que ya están llegando tengan una buena herramienta para elegir cuáles jugar.

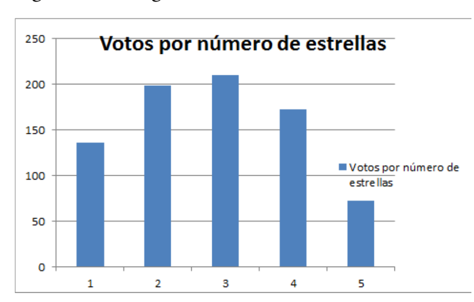
Pero además de eso, la lista de aventuras más valoradas es una herramienta valiosísima porque proporciona mucha información sobre los gustos aventureros de la comunidad. Si bien en este sentido su valor se irá incrementando con el tiempo, a medida que se vayan acumulando votos, me gustaría hacer un rápido análisis de tendencias que ya se pueden vislumbrar en su estado actual, así como presentar algunos datos curiosos e interesantes.

Para ello, joruiru me ha proporcionado una tabla con el número de valoraciones de cada tipo que ha recibido cada aventura (es decir, la misma información que se puede consultar en el portal; pero agrupada toda en un solo HTML para su fácil procesado). Agradezco a joruiru su ayuda sin la cual hacer este análisis habría sido mucho más trabajoso.

Los datos cuantitativos que aquí presento están calculados a partir de esa tabla, que recogía las votaciones a fecha de 25 de mayo de 2011; y son objetivos y correctos salvo error de cálculo. Las conclusiones cuantitativas son mías, y por supuesto son totalmente subjetivas y cada cual podrá sacar las suyas.

En primer lugar, si analizamos el número total de valoraciones, podremos ver que se han emitido 788, ¡eso son más de 35 al día! Por supuesto, no me cabe duda de que el "efecto novedad" tiene mucho que ver en esto, y que el ritmo de votación se irá reduciendo cuando el portal esté más asentado... pero incluso en el caso de que se redujese de forma muy considerable, por ejemplo a la quinta parte, seguiría siendo considerable: serían siete aventuras recibiendo nuevo "feedback" al día, algo nunca visto en el CAAD.

Hilando más fino, podemos ver el número de votaciones que se han emitido con cada número de estrellas (es decir, cuantos "unos" se han dado en total a las aventuras, cuantos "doses", etc.); obteniendo las siguientes cifras: 136 unos, 198 doses, 210 treses, 172 cuatros y 72 cincos; que se pueden consultar gráficamente en el siguiente histograma:



Como podemos ver, la nota más frecuentemente dada (la moda) no es la valoración "Normal" (dos estrellas) sino la "Buena" (tres), y además sólo un 17.3% de las veces nos parece que una aventura es "Floja"; demostrándose que, a pesar de los rumores sobre los míticos troles bajamedias que acechan en lo más oscuro del bosque, en general tendemos a ser generosos puntuando. Los cincos son la nota que menos aparece, indicando que la mayoría nos los reservamos como premio especial para aventuras que realmente nos han encantado o que creemos que destacan mucho, como corresponde a su calificación de "Obra maestra".

Analicemos ahora las aventuras de mayor calificación media, es decir, las que más han gustado en promedio a los jugadores que han votado. En el momento de obtener los datos para este artículo, las quince mejores según dicho criterio de entre las que tienen al menos cinco votos eran las siguientes :

Pos	Título	Votos	Media	Q.D.T.
1	Transilvania Corruption	13	4	1,225
2	15 meses y un día	13	3,769	1,235
3	El espíritu de la sidra	10	3,7	1,337
4	El libro que se aburría	10	3,5	0,85
5	Afuera	6	3,5	0,837
6	La venganza de Yan	9	3,444	1,13
7	Fotopía	12	3,417	1,73
8	Alien, La aventura	5	3,4	1,517
9	Ofrenda a la Pincoya	5	3,4	1,517
10	Wizard's Quest: Morluck's Lair	10	3,4	1,174
11	El museo de las consciencias	11	3,364	1,629
12	Van Halen: Misterio en la catedral	6	3,333	1,506
13	Modus Vivendi	9	3,333	1
14	Rudolphine Rur	6	3,333	1,816
15	El archipiélago	13	3,308	1,653

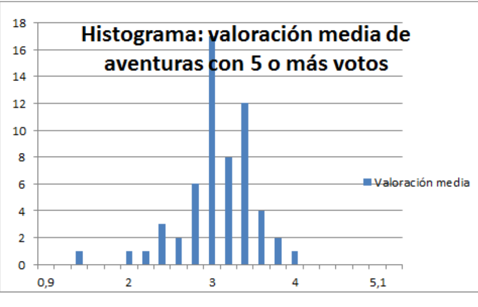
Una primera conclusión que podemos sacar de esta lista es que, para ser una de las aventuras favoritas de los jugadores del CAAD, es de gran ayuda tener multimedia. En concreto, las tres aventuras que componen el "podium" (y que, por cierto, tienen una ventaja significativa en media con respecto al resto) son aventuras muy ricas en multimedia. Más abajo ya empiezan a aparecer aventuras que sólo tienen texto; pero de todos modos entre las diez primeras hay cinco con un uso significativo de recursos multimedia; que es mucho más de la proporción media (pues una amplia mayoría de las aventuras que se publican hoy en día no contienen multimedia).

Una segunda conclusión es que se pueden hacer aventuras que gusten en diversos sistemas de autoría: la primera aventura de esta lista está hecha en InformATE, la segunda en AGE y la

tercera en Superglús.

Sin embargo, las aventuras que están en los primeros puestos de la lista tienen en común que son bastante modernas: por ejemplo, las cinco primeras son de 2010, 2011, 2008, 2003 y 2007, respectivamente; y tenemos que irnos hasta el séptimo puesto para encontrar una aventura de los años noventa, "Fotopía", la única aventura del segundo milenio que aparece en el listado de las quince primeras. Cabe destacar que este predominio de las aventuras modernas no debería estar excesivamente influido por el "efecto novedad" de esas aventuras, dado que aquí se está midiendo la media de las valoraciones y no la popularidad (número de votos), que sólo influye para poner el umbral de entrada en la lista. Si bien en la lista global de aventuras aparecen muchas que son más antiguas, y bastantes de ellas tienen cinco o más votos, lo cierto es que no han conseguido igualar las valoraciones de las aventuras más modernas. No me resulta extraño que en general nos gusten más las aventuras de ahora, pues, en mi opinión, en los últimos años se ha avanzado muchísimo en cuanto a interactividad y evitación del "síndrome de la palabra exacta".

Siguiendo con el análisis de las medias pero dejando a un lado el top, también resulta interesante analizar el histograma de las valoraciones medias de las aventuras, que nos dice cuántas aventuras hay en cada intervalo de variación media, y tiene la pinta que sigue:



Como se puede apreciar, a pesar de que todavía no disponemos de una gran cantidad de datos, ya se va viendo la forma de una distribución normal en las valoraciones (las dos jorobas seguramente se deban al reducido tamaño de la muestra). Nótese que el intervalo que pone "3" en el gráfico es realmente el intervalo que va desde 2.8 hasta 3 (inclusive), y el resto de intervalos son de ancho 0.2: el siguiente va de 3 hasta 3.2, el anterior desde 2.6 hasta 2.8, etc. Así, podemos ver que el grueso de las aventuras se agrupan en torno a la valoración de 3 (de nuevo, "Buena"). Las aventuras no alcanzan valoraciones extremas, de más de 4 ó menos de 2, cosa que no es muy sorprendente dado que hablamos de una media: lo que nos dice este dato es que no hay aventuras que absolutamente todo el mundo esté de acuerdo en que son flojas y tampoco hay aventuras que absolutamente todo el mundo esté de acuerdo en que sean obras maestras merecedoras de cinco estrellas.

Si bien la información que ofrecen las medias es muy interesante, no tenemos por qué quedarnos en ese dato, pues la información proporcionada por el portal nos permite también calcular medidas de dispersión, indicándonos qué aventuras despiertan más consenso en su valoración y cuáles son más "de amar u odiar".

Así, en la tabla anterior hemos introducido como medida de dispersión la cuasidesviación típica muestral, que es un estimador de la desviación típica poblacional. Hablando en plata, lo que hace esta medida es cuantificar cómo de esparcidos están los datos: una aventura en la que todo el mundo esté más o menos de acuerdo (es decir, que reciba siempre notas muy parecidas) tendrá una baja desviación típica, mientras que una aventura que despierte mucha controversia (es decir, que le encante a una gente pero no le guste nada a otra) tendrá una desviación típica más alta.

En este sentido, podemos ver que destacan por su alta cuasidesviación típica muestral "Fotopía", "Archipiélago" y "Consciencias". Tal vez las aventuras de vertiente más literaria reciben votaciones más dispares, porque gustan mucho a los amantes de la aventura de texto como forma de expresión literaria, pero menos a los que buscan una vertiente más lúdica.

Pero podemos enfocar mejor este aspecto de los datos si hacemos una tabla ordenada por cuasidesviación típica muestral (Q.D.T. de la siguiente tabla). Ésta se podría llamar la "lista de las aventuras más controvertidas del CAAD" en el momento de publicar este artículo, al menos de entre las que tenían más de cinco votos. Nótese, eso sí, que estos datos son menos significativos que los de la lista anterior, porque siempre es algo más difícil estimar la desviación típica de una población que su media: mientras con muy pocos datos la media ya empieza a ajustarse bastante, para la desviación típica hacen falta algunos más; así que esta lista debe tomarse con precaución.

Pos	Título	Votos	Media	Q.D.T.
1	Héroes de la mazmorra: Llegan los más fuertes	5	3	1,871
2	Fotopía	12	3,417	1,73
3	El archipiélago	13	3,308	1,653
4	El museo de las consciencias	11	3,364	1,629
5	Alien, La aventura	5	3,4	1,517
6	Ofrenda a la Pincoya	5	3,4	1,517
7	Van Halen: Misterio en la catedral	6	3,333	1,506
8	El despertar	5	2,8	1,483
9	El Misterioso caso del Asesinato del Domador de Pulgas del Circo de Montmartre	6	3,167	1,472
10	Código Secreto Lucybel: TRILOGY	6	2,833	1,472
11	Amanda	7	3	1,414
12	Drácula, parte I	6	3	1,414
13	El anillo	6	3	1,414
14	Hierba tras el cristal	9	3,111	1,364
15	El náufrago	7	2,857	1,345

Aun así, podemos observar varias tendencias claras e interesantes:

- Parece que el Dr. Van Halen tiene especial tendencia a crear aventuras que encantan a una gente pero no gustan a otra: tiene nada menos que tres en la lista, incluyendo la primera.
- Tenemos con alta cuasidesviación típica una buena cantidad de aventuras retro (incluyendo las mencionadas de Van Halen, pero también alguna otra como Drácula o El Anillo). Sin duda, la dicotomía entre fans de las aventuras retro y gente a la que no le gustan por ser menos interactivas que las actuales es un polo de disparidad en las valoraciones.
- También hay una marcada presencia de aventuras que se considera que destacan por sus cualidades literarias o artísticas (Fotopía, Archipiélago, etc.) Como ya se apreciaba en la tabla anterior, en estas aventuras literarias también hay mucha disparidad en las votaciones, posiblemente porque le gustan menos a los más aficionados a la vertiente lúdica de las aventuras.

Por ahora concluyo mi análisis, a la espera de más votaciones y más datos que permitan hacer uno más fiable y detallado en algún artículo futuro. Espero haber dado con esto una idea de las interesantes conclusiones que se pueden extraer del top, y animo a todo el mundo a colaborar valorando las aventuras según su criterio, para enriquecer aún más la lista.

☞ Al-Khwarizmi

HACE 5 AÑOS...



SPAC Junio-2006 nº 45

HACE 1 AÑO...



SPAC 2.0 Abril-2010 nº 9

Gala Premios Hispanos a la Aventura 2010

Aquí tenéis la transcipción de la gran gala de entrega de los Premios Hispanos a la Aventura 2010, celebrada en el auditorio principal del CAAD el 11 de marzo de 2011.

Session Start: Fri Mar 11 22:19:35 2011
Session Ident: #caad
* Now talking in #caad
* Topic is 'Bienvenido al CAAD, el canal de aventuras y relatos interactivos'
* Set by irc.irc-hispano.org on Wed Sep 15 00:03:49
* chir se pregunta si hubiese sido más políticamente correcto anular la gala por el tsunami de hoy...
<joruiru> buenas
<SGaG> Hola
<Comely> Ahí llega Buenafuente
<Tati> hola
<SGaG> xD
* jenesis se baja corriendo del escenario
* webchat-2367509 (rlhcioa@DEnfEz.BEqNpT.virtual) ha entrado en #caad
* dddddd aplaude la triunfal entrada del organizador.
<jenesis> hola joruiru , estaba dando un concierto
* Tati se presenta: soy Gizmo
<Tati> xD
* [ManOwaR] (ircap@C9xM2u.DDu6Ls.virtual) ha entrado en #caad
* CHaN da OP a [ManOwaR]
* chir se pregunta si el organizador lleva un iPad con el guión de la gala
<joruiru> "me se" vayan poniendo en orden... un poquito de por favor...
<joruiru> el guión está en una servilleta de bar
<SGaG> hay estaba el contrato de Messi y miralo ahora, animo!!
* jenesis se pone delante de Al-Khwarizmi para que nada le impida ver bien lo que ocurre
<Tati> al menos tendrás la servilleta ¿o la has dejado en el bar?
<joruiru> necesito un poquito de ayuda con esto...
* jenesis observa con curiosidad el frac de joruiru ?será de alquiler?
<joruiru> tengo el mIrc... nuevecito de hace 10 segundos
<joruiru> como se cambia el nick?
<jenesis> /nick elquesea
<Tati> /nick nickquequieras
<chir> eso es de pago
<Tati> chir, no es de pago
<SGaG> es de pago
<joruiru> sip, pero me caduca en 30 dias
<Tati> yo lo tengo, y no pagué xD
<jenesis> jajajaja
<joruiru> creo q la gala ya habrá acabao para entonces
* webchat-2367509 es ahora conocido como Makinaimo
<presi> joruiru : espero que la gala no dure tanto xD
<Makinaimo> Hola a todos. Tomo asiento.
* chir llama a la ministra para que impida las conversacionales piratillas
<Tati> xD
<joruiru> y para grabar el log para el pobre de Incanus?
* presi se sienta en la ultima fila, en un rincón
<jenesis> joruiru: yo lo estoy grabando
<joruiru> ah vale
<jenesis> espero que no me falle la conexión
<joruiru> pos entonces una cosa menos q hacer
<joruiru> jaja
<jenesis> casi mejor que lo grabe también otro
<Comely> Pues nada de guarradas ni malas palabras
<jenesis> jajaja
<dddddd> aquí habrá otra copia del log.
* saimazoom se sienta en las filas de atras y coge un cubo de palomitas
<chir> La gala se emite con unos segundos de retraso?
<jenesis> genial
<joruiru> sip
* Tati se pone al lado de saimazoom para comer palomitas
<joruiru> 15 segundos de retraso
<Tati> con permiso, xd
* jenesis le pide palomitas a saimazoom
* jenesis vuelve a su asiento
* saimazoom le pasa el cubo
* dddddd está acabando de hackear el sistema de retraso y prepara su pancarta.
* Tati mira la hora
<joruiru> y una cosa mas
<Comely> ¿Se sabe el número de votos? ¿se puede decir?
<joruiru> como se ponen las cosas esas de
<Comely> Para romper el hielo digo
<joruiru> _*dddd esta con una pancarta_
<Tati> /me
<Tati> /me texto
<chir> Y los traductores simultaneos al catalan y al vasco?
* joruiru subiendose la bragueta
* saimazoom sorbe un poco de cosa-cola
<Comely> Y Gallego, que está Al-K
<Tati> no olvides el gallego -.-
<Tati> y yo, ejem
<Tati> xD
* joruiru es ahora conocido como acomodador
* jenesis pide un autografo a los autores de aventuras nominados
<acomodador> un poquito de por favor...
<acomodador> se me sienten ya!!!
* Tati coge una libreta y un boli
* jenesis se vuelve a sentar
<chir> "quieto todo el mundoo!"
<Al-Khwarizmi> Buenas.
* presi ya estaba sentado
* jenesis le dice a Al-Khwarizmi que no se le ocurra sentarse delante de ella
<Tati> hola, al-kirimi :)
<Al-Khwarizmi> Buenas, Tati :)
<Al-Khwarizmi> Tú por aquí, hay que ver.
<Tati> vengo a la gala
<Tati> xD
<chir> el JSJ tampoco viene hoy?
* Al-Khwarizmi se sienta delante de dddddd
<Tati> (vale, también vine para pedirle ayuda a jenesis xD)
* jenesis necesita beber algo, para pasar las palomitas
* saimazoom le pasa a jen otro vaso de cosa-cola
* acomodador mira a todos con cara de mala leche
* jenesis lo coge con ansias
* Tati vuelve a mirar la hora
<Comely> Sssshhhh!!!!
* acomodador enfoca con la linterna a los que hablan
* saimazoom apaga el móvil
<Tati> :-x
* jenesis no habla... solo describe
* Tati pone el móvil en silencio
* dddddd se siente con más libertad al estar parapetado tras Al-Khwarizmi. Comienza a sacar cacharros electrónicos... parece que algo trama.
* Al-Khwarizmi está jugando al Angry Birds, pero en modo silencio.
<SGaG> juas
* Tati come un par de palomitas
* presi da un bostezo
* saimazoom saca un recortable tamaño real de

Incanus y lo sienta
* jenesis sorbe algo de cocacola en silencio
<chir> noticia: angry birds ha conseguido levantar 42 millones de $ hoy
<acomodador> hola??
<acomodador> no me cambia el nick!!
<acomodador> cosas del directo!!
<jenesis> juasss
<Tati> xDDDD
<saimazoom> prueba
<saimazoom> con //nick nuevo
<dddddd> la inmersión!!
* acomodador es ahora conocido como Las_luces
<saimazoom> pero solo con una /
<dddddd> :D
<chir> Eso se arregla luego en post-produccion y montaje
<Al-Khwarizmi> /nick nuevoNick
* Las_luces bajan de tono
<Tati> oish
<Las_luces> CLACK
* Las_luces se apagan
<Tati> chssssssssst
* jenesis se encoge un poco...
* Tati espera a que ocurra algo
* Las_luces del escenario se apagan del todo, quedando todo a oscuras
* Al-Khwarizmi se regocija, con un solo pájaro de los rojos ha tirado una torre de piedra encima de cuatro cerdos.
* Makinaimo se pregunta si habrán contratado a Buenafuente para presentar la gala
* Las_luces es ahora conocido como voz_off
* chir se pregunta si axman habrá pagado por el juego
* Al-Khwarizmi no ha pagado, la versión de android es gratis.
<voz_off> Hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana...
* voz_off suena una música muy conocida
* jenesis ya ha visto la peli... cachis...
<voz_off> PREMIOS HISPANOS
<voz_off> EPISODIO XI
<voz_off> Una nueva era
<voz_off> Son tiempos oscuros...
<voz_off> El reverso tenebroso domina toda la galaxia...
<voz_off> ¿Toda? ¡Toda no!
<voz_off> En un pequeño sistema del borde exterior
<voz_off> un grupo de irreductibles aventureros
<voz_off> resiste todavía y siempre al reverso tenebroso
<voz_off> protegiendo el mayor tesoro de su pequeña comunidad:
<voz_off> los Premios Hispanos.
<voz_off> Debido a los múltiples intentos del reverso tenebroso
<voz_off> por hacer desaparecer tan preciado bien
<voz_off> estos aventureros no tardaron en alzarse y formar
<voz_off> la resistencia.
<voz_off> Si usted tiene algún problema con el reverso tenebroso y se los encuentra,
<voz_off> quizás pueda contratarlos...
* voz_off ratatatatatatata
<voz_off> E L C A A D!
* voz_off de Constantino Romero
<voz_off> Señoras y Señores,
<voz_off> bienvenidos a la undécima gala anual de entrega
* saimazoom aplaude
* jenesis aplaude entusiasmada !!!
<voz_off> de los
<voz_off> PREMIOS HISPANOS!!
<voz_off> Con ustedes....
<voz_off> el presentador de la gala de este año...
* voz_off se encienden los focos hacia el escenario
<voz_off> SAAANTIAGOOOO SEEEGURAAAAAA!!!!
* jenesis vuelve a aplaudir igual de entusiasmada que antes !!!
<Comely> GUAPO!!!
<Tati> xDDDD
<saimazoom> O_O
* saimazoom aplaude
<SGaG> :O
* franco00 aplaude
* dddddd se parte
<saimazoom> XD
* voz_off es ahora conocido como presentador
<presentador> (Se encienden las luces y los focos apuntan al atril montado en el escenario)
* jenesis comienza a comer gominolas que hacen menos ruido que las palomitas
<presentador> (un espontáneo salta al escenario y coge el micro)
* Al-Khwarizmi aplaude
<presentador> esto.... 1 2 1 2 probando
* saimazoom termina su cosa-cola
<presentador> que santiago segura no ha podido venir porque está en el estreno de Torrente 4
* Tati se pregunta quién es el espontáneo
<presentador> asi que me ha dicho q venga yo
* jenesis piensa que tampoco se pierde tanto
<presentador> mi nombre es joruiru y esto son los PREMIOS HISPANOS 2010!!!
* presentador dice In 3D where available
* jenesis vuelve a aplaudir igual de entusiasmada que antes !!!
* presentador es ahora conocido como joruiru
<joruiru> bueno, bienvenidos a todos
* saimazoom aplaude espontáneamente
<presi> joruiru el aventurero del año!
* jenesis canta joruiru joruiruuuuuu!
<joruiru> esperamos que salga todo bien
<joruiru> no por favor... no
* joruiru se pone rojo
<joruiru> espero que todos no os aburráis durante las 7 horas y media de gala
* Tati saca una foto
* NoDisparen (ircap@otra.vez.ya.estamos) ha entrado en #caad
* saimazoom se revuelve inquieto en su asiento
* jenesis saluda a NoDisparen
* joruiru piensa que ha metido la pata con lo que ha dicho
* jenesis se ha traído su DS por si acaso...
<joruiru> repito, espero que nadie se aburra durante las 7 horas y media de gala
* Tati pregunta si habrá comida
* jenesis debería de haberse traido también un bocata
* presi duerme plácidamente
<joruiru> y ya sin más dilaciones, comenzamos con los nominados a la categoría de MEJOR MULTIMEDIA
* NoDisparen se pone el traje de gala rápidamente, con mirada de sentir llegar tarde
* jenesis busca con disimulo dónde están los baños...
<joruiru> En esta categoría se busca premiar todo aquello que tenga que ver con el aspecto y
<joruiru> presentación de las obras
<joruiru> y aquí van los nominados
* joruiru señale hacia la pantalla cara de tropecientas pulgadas HD
<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft
* jenesis aplaude a rabiar !!!
<jenesis> bravo!!!!
<joruiru> Saboteur, de Jarel
<jenesis> Bravo!!! genial !!!
<joruiru> Heroes de la mazmorra, de josep coletas
* franco00 aplaude
<joruiru> Colditz, de Uto
<jenesis> Bien por coletas ssi !!!!
<jenesis> bravooooo!!!
<NoDisparen> *CLAP*CLAP*CLAP*
<saimazoom> XD
<joruiru> y Kävijä de Jarel
<jenesis> bien por jarel de nuevo !!!
* joruiru hace una pausa para elevar la tensión del momento
* jenesis piensa que jarel compite contra sí mismo...
<Comely> Jarel está que se sale
<joruiru> Y el ganador es...
* jenesis se muerde las uñas...
<joruiru> Transilvania Corruption!!!!
<NoDisparen> bravoooooooo!!!
<jenesis> WWWOOWOWOWOWOWOWOWOWO AAAAAOO!!!
<Tati> plas, plas, plas
<saimazoom> ups
<jenesis> bravo!!!!!
* joruiru aplaude
<Comely> Se lo merece
<jenesis> vivaaaaa!!!!!
* joruiru espera que saimazoom suba
* saimazoom sube al escenario
* Al-Khwarizmi aplaude
* NoDisparen pega un salto en la silla y hace el pino puente
<jenesis> buenísimos esos gráficos!!!!
<joruiru> felicidades saimazoom
* saimazoom coge el premio y lo dedica a su equipo y al CAAD
<jenesis> genial esa ambientación siiii!
<joruiru> un aspecto impresionante!!
* Tati saca otra foto
* Makinaimo siente cómo le vibra el busca y abandona la sala sin hacer ruido, prometiendo

tomarse una cerveza a la salud de los premiados

* saimazoom agradece también a UTO los consejillos y a los jugadores que recomenaron añadir sonido

* saimazoom vuelve a su asiento

* Makinaimo susurra "felicidades saimazoom", cuando este vuelve a tomar asiento

* Makinaimo se ha marchado (Usuario del webchat de iRC-Hispano (http://www.irc-hispano.es))

<joruiru> bueno, recordemos un poco las cosas...

* saimazoom le pasa el premio a Makinaimo para que lo vea

<joruiru> tenemos a TC con 12 nominaciones como clara favorita

* NoDisparen mete la mirada entre los dos para verlo también

<joruiru> Modus Vivendi con 10

* jenesis echa de menos a Incanus

<joruiru> Héroes de la Mazmorra con 7

<joruiru> Pánico a la caida con 6 (impresionante por ser de un autor nuevo)

<joruiru> Saboteur con 5

<joruiru> Kävijä con 4

<joruiru> ambas de Jarel

<joruiru> Colditz y Sobrevive con 3

<joruiru> y el resto ya con 1

* jenesis aplaude a todas las nominadas

<jenesis> plas plas plas

* joruiru otea para ver si hay algún voluntario para dar el siguiente premio

* joruiru ve que todos miran hacia abajo

<NoDisparen> tui tui tuuuuiii...

* NoDisparen silba

* joruiru se resigna a seguir hablando él

* Al-Khwarizmi sigue lanzando pájaros kamikazes



<joruiru> Continuamos con la categoria a la ORIGINALIDAD

* chir viendo tve24h

<joruiru> Se premiará a la obra más innovadora...

<joruiru> Los nominados son:

* Comely lanza unas bragas al escenario

<saimazoom> XD

* joruiru piensa q lo de las bragas lo cortarán en la tele

* NoDisparen salta y coge las bragas en el aire con los dientes

* joruiru señala a la pantalla cara

* Tati piensa que esto no es serio, xD

<joruiru> Saboteur, de Jarel

<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft

<joruiru> Soy Anüak, de dddddd y Bubbi de Luca

<jenesis> bravo !!!

<joruiru> Pánico a la caída, de Louen

<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus

<joruiru> Generador Poético, de Jarel

<joruiru> Y el ganador es...

* NoDisparen hace un redoble

<joruiru> Soy Anüak!!!!

<jenesis> Bravo!!!

* saimazoom aplaude

<joruiru> plas plas plas

* Tati aplaude

<jenesis> plas plas plas

<NoDisparen> *CLAP*CLAP*CLAP

* dddddd levanta la cabeza al oir unas palabras que le resultan familiares y deja caer el bocata que tenia entre manos, manchando el mobiliario del lugar.

* franco00 claps

<joruiru> bravooo!!

* dddddd Se limpia a la chaqueta sin darse cuenta de que es observado y camina hacia el escenario como quien no sabe donde está.

<Comely> Enhorabuema

* jenesis aplaude al ganador

<Al-Khwarizmi> :)

* NoDisparen coge el bocata y se lo esconde en el bolsillo de la americana

<jenesis> plas plas plas

<joruiru> enhroabuena dddddd

<dddddd> Muchas gracias joruiru

<dddddd> Gracias a todos...

<dddddd> Siento que Bubbi no haya podido acercarse por aquí hoy.

<dddddd> Soy Anüak no existiría sin su aporte

* joruiru dice que es la segunda victoria con más diferencia

<Tati> ais, qué bonito

<dddddd> Gracias a Nacho por las botellas de vino... y por aguantarnos en lo que también es su casa.

<dddddd> Y al CAAD, sin más...

<dddddd> Es un honor, no tengo más palabras...

* NoDisparen aplaude y grita bravoooo bravoooo!!!

<joruiru> bravoooo

* dddddd baja del escenario tamblando...

* Comely piensa que es verdad, que era rara de bemoles

<Comely> Bravo!

* Tati silba

* jenesis saca la cámara de vídeo

* joruiru espera a que se calmen los vítores

* dddddd se esconde de esos artefactos de grabación.

* NoDisparen hace una mueca delante de la cámara de video

* Tati se pone detrás de jenesis

<joruiru> un premio merecido...



<joruiru> Continuamos!!!

* jenesis subirá el video a Youtube

<joruiru> Premio a la obra con mejor INTERACTIVIDAD

<joruiru> Estos son los nominados:

<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft

<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus

<joruiru> Héroes de la Mazmorra, de Josep Coletas

<joruiru> Pánico a la caída, de Louen

<joruiru> Kävijä, de Jarel

<joruiru> ...

<jenesis> ¡bravo!

<joruiru> Y el ganador es...

* jenesis deja de mascar chiclé

* Al-Khwarizmi levanta la cabeza del juego.

* joruiru no puede abrir el sobre que él mismo ha chupado para cerrarlo..

* Tati se muerde las uñas

<joruiru> Modus Vivendi!!!

<jenesis> WWWOAAAAAAWOOOO !!!!

<Tati> ¡plas, plas, plas!

<NoDisparen> yuhuuuuuuuuuuuu!!!! bieeeen bieeeeeeeen!!!!

<jenesis> Incanuuuusss!!!

* Al-Khwarizmi aplaude a rabiar.

<jenesis> U

<Comely> Hombre, que bien!

* saimazoom aplaude =)

<joruiru> plas plas plas pals plas plas

* NoDisparen da un mordisco al bocadillo de dddddd aprovechandose del desconcierto

<NoDisparen> bravoooooooooo!!!!

<joruiru> Tenemos a Incanus en directo en la pantalla cara en conexión 3D

* ChaosRat (nskaven@CWtMpx.CTXkey.virtual) ha entrado en #caad

<ChaosRat> hell-o!

* ChaosRat es ahora conocido como NetSKaVeN

* joruiru apaga las luces y enciende la pantalla cara

* jenesis piensa que se ha colado un bicho en la gala...

* joruiru vuelve a encender las luces

* Comely piensa que empieza a hacer calor en la sala

* NetSKaVeN corre a sentarse en un rincon

<joruiru> grandes las palabras de Incanus!!

<joruiru> un gran tipo y una gran obra!!

* Comely pregunta si le puede guardar el premio a Incanus

* joruiru joruiru piensa q los pringaos estos no han podido ver a Incanus por no haberse puesto las gafas 3D

* jenesis le da unos golpecitos a su sonotone...

* Tati mira el techo

* presi es despertado por NetSKaVeN y se va al otro rincón ;)

* NoDisparen concentra sus fuerzas en el bocadillo

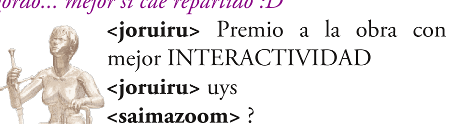
* jenesis desea que Incanus se recupere pronto

<joruiru> Recopilatorio:

<joruiru> TC (1), Soy Anüak (1) y Modus Vivendi (1)

* Comely se va a echar un pis, que ya no aguanta más

* jenesis piensa que los hispanos son como el gordo... mejor si cae repartido :D



<joruiru> Premio a la obra con mejor INTERACTIVIDAD

<joruiru> uys

<saimazoom> ?

* joruiru se repite

<joruiru> Premio a la obra con mejor JUGABILIDAD

* Al-Khwarizmi vuelve a levantar la cabeza del móvil.

* jenesis siempre confunde esas dos categorías

* joruiru está tranquilo pq estos fallos los cortan en la emision de TV

* Comely cree que va a estar disputado

<joruiru> Los nominados son:

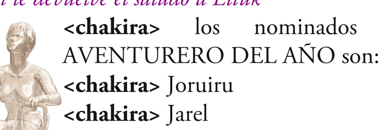
<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus

<joruiru> Transilvania Corruption, de Josep

Coletas
<jenesis> ehemmmm...
<joruiru> Kävijä, de jarel
<joruiru> Pánico a la caida, de Louen
<joruiru> y Coldtiz de Uto
<joruiru> y luego los fallos
* jenesis cree que joruiru les está poniendo a prueba, para ver si atienden...
<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft
* NetSKaVeN acaba de descubrir que saimazoom se llama Josep
<joruiru> Héroes de la mazmorra, de josep coletas
* joruiru piensa q solo hay 2 despiertos en la sala
* NetSKaVeN acaba de descubrir que la mazmorra esta en Transilvania
<joruiru> Y el ganador es...
* jenesis le da palomitas a NetSKaVeN
* presi da un pequeño ronquido
<joruiru> ...
<joruiru> por apenas 111 milésimas
<joruiru> ...
<joruiru> ..
* jenesis espera...
<joruiru> .
<joruiru> Modus Vivendi!!!!!!
<jenesis> wwwoooooowwww Incanuuuussssssssssss Incanuuuuussssssssssssss
<Comely> Ostias!
* franco00 aplaude!
<Comely> Sospresa!
* saimazoom aplaude :D
* jenesis aplaude a rabiar
<jenesis> plas plas plas
* Tati aplaude
* joruiru aplaude
* joruiru se mete el segundo premio de Incanus q no va a recoger en el otro bolsillo de la americana
* NetSKaVeN observa donde esta metiendo los premios joruiru
* jenesis le pasa a joruiru una bolsita de esas de bola del Decathlon
* joruiru se da cuenta, y le manda un sms diciendo q luego van a medias si no dice nada
* Comely cree que Incanus lo va a flipar
* Tati se sigue fijando en el techo y ve una araña (><)



<joruiru> MEJOR PUZLE
* NetSKaVeN saca su cubo de Rubik
<joruiru> Los nominados son:
<joruiru> Conseguir un arma, Saboteur
<joruiru> Esquivar a los guardias del aparato del aire acondicionado, Saboteur
<joruiru> Completar las misiones, Heroes de la mazmorra
<joruiru> Que el bibliotecario abra la puerta, Transilvania Corruption
<joruiru> Conseguir materia prima para la lavanderia, Modus Vivendi
<joruiru> Volar, Superlópez
* jenesis piensa que esta categoría es muy complicada de resolver
* Comely observa a las enloquecidas grupis de Jarel, a ver si puede pillar cacho
<joruiru> Y el ganador es...
<joruiru> Conseguir materia prima para la lavanderia, de Modus Vivendi !!!!!!!!!!
<joruiru> plas plas plas plas plas plas
<NetSKaVeN> WOW!!!!
* NetSKaVeN esta seguro que la proxima vez se tendra que retrasmitir todo desde Chile
* joruiru piensa q somos todos unos escatológicos
* jenesis aplaude entusiasmada !!!!
* jenesis explica a joruiru cómo sacar la bolsa de la bola
* Comely decide dejar a las enfurecidas fans de Jarel tranquilas un premio más
* NoDisparen se disculpa por ausentarse un momento
* joruiru está ahorrando mucho en premios, pq como Incanus no los recoge, siempre saca la misma estatuilla
* NoDisparen se ha marchado (Signed off)
<joruiru> y vamos ahora con el MEJOR PSI
<joruiru> Los nominados son:
<joruiru> Aigor, Transilvania Corruption
<joruiru> Lavandera, Modus Vivendi
<joruiru> Jardinero-Lobo, Transilvania Corruption
<joruiru> Y el ganador es...
<joruiru> Jardinero-Lobo, Transilvania Corruption!!!!
<jenesis> bravooo!!!! plas plas plas !!!!
<jenesis> Saimaazooooonn
<joruiru> despertarlo!!!
* NetSKaVeN aplaude a unos de sus aventureros favoritos
<saimazoom> que cosas
<saimazoom> XD
<Comely> ¡Bien por Alien Soft!
<NetSKaVeN> que hable!!!
<NetSKaVeN> que hable!!!
* saimazoom se pone unas patillas y sube al escenario
* saimazoom agradece en nombre de todos los monstruos el premio
* NetSKaVeN se considera parte de los monstruos
* jenesis piensa que las patillas le favorecen mucho
* saimazoom vuelve a su asiento
* NetSKaVeN se enfada porque el habia votado a presi como mejor PSI
<jenesis> ... a Saima....
* saimazoom un poco más cargado que antes
<jenesis> las patillas a saima... xDD
* Comely sigue esperando la nueva release...
<saimazoom> XD
* jenesis aprovecha para ir corriendo al baño
* saimazoom empieza a planear el retirarse
<saimazoom> por la hora...
* jenesis lo ata a la silla que mañana es fiesta
* joruiru es ahora conocido como chakira
* NetSKaVeN sujeta a saimazoom para que no huya
<NetSKaVeN> wow!!!
* chakira canta el waka waka
* NetSKaVeN se pone a waka wakear
* jenesis baila el waka waka
<Tati> xDDDDDDDDDDD
<saimazoom> XD
* Comely está convencido de que Transilvania aún se llevará algo más a la butxaca esta noche
* chakira es la presentadora del siguiente premio
* saimazoom deja a sus nuevas patillas comiendo palomitas
* Tati observa la peluca de chakira
<NetSKaVeN> fiuuuuuuuuuuuuuuu!!!!!!!!!! chica rica!!!!!!!!!!!!!!!!!!
<Comely> Piquéeee!!!
* chakira acaba el waka waka
* Comely es sacado de la sala por Seguridad
* chakira se arregla un poco el pelo y el bikini...
<chakira> Buenas noches a todos
* Eliuk (Eliuk@At9zJL.ACpoP9.virtual) ha entrado en #caad
* Comely vuelve a la sala disfrazado de un conocido troll
* jenesis saluda a Eliuk y le pasa unas palomitas
* Eliuk saluda a todos
<saimazoom> nas
<chakira> la siguiente categoría está premiada con 1 millon de euros y un viaje por el mundo conmigo
<NetSKaVeN> fiuuuuuuuuu!! fiu!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
* Al-Khwarizmi se lamenta de no haber hecho ninguna aventura en 2010.
* Tati le devuelve el saludo a Eliuk



<chakira> los nominados al AVENTURERO DEL AÑO son:
<chakira> Joruiru
<chakira> Jarel
<jenesis> bravo!!
<chakira> Johan / Mel
<chakira> Lowen
* chakira piensa q joruiru ha estado escribiendo mal este nombre toda la noche
<chakira> Incanus
<chakira> Lenko
<jenesis> bravo!!!
* planseldon (bps@AvPf27.COSPMs.virtual) ha entrado en #caad
* NetSKaVeN piensa que habia que darle un premio a cada uno
* Eliuk saludo a planseldon
* jenesis saluda a planseldon y le pasa unas gominolas
<chakira> Y el ganador del amor de chakira es...
<chakira> joruiru!!!!!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<jenesis> WWWOOWOOWOWOWWWW Siiiiiii!!!
<Comely> Bravíssimo!
* Al-Khwarizmi aplaude con ganas ante un premio merecido
<jenesis> bravooooo! muy merecido sí señor !!!!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
* chakira es ahora conocido como joruiru
* presi abre un ojo, lo vuelve a cerrar y sigue durmiendo O:)
* Comely le daría dos Hispanos si se pudiera
* joruiru sale disparado a los brazos de chakira
* jenesis piensa que es de los más merecidos
<planseldon> buenas :D
* Tati se acerca a joruiru y le hace la pelota muy discretamente

<jenesis> Bravo!!!!
** joruiru no puede hablar con chakira en toda la boca :D*
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<saimazoom> =D
** joruiru es separado de chakira por los guardaespaldas personales*
<joruiru> bueno, muchas gracias a todos, eh?
** dddddd pulsa un botón y un holograma con un conocido ojo de dragón aparece.*
<planseldon> je, veo que he llegado a tiempo de los canapés :P
** NetSKaVeN muerde a presi y le hecha la culpa al dragon*
** Comely felicita a joruiru*
** dddddd pulsa de nuevo y el ojo guiña, para pasar a fundirse en la nada.*
** jenesis estira el cuello a ver dónde están los canapes..*
<joruiru> la verdad es que esto del CAAD es un grupo donde uno está muy a gusto
<joruiru> y no sabe nada mal ayudar allá donde se pueda requerir
** jenesis piensa que después de unas gominolas no hay nada como unos buenos canapes*
<planseldon> ¿ya se han dado todos los premios?
** saimazoom coge unos canapies*
** jenesis piensa que joruiru ha hecho algo más que ayudar*
** planseldon no se acuerda de cómo funcionaba el irc*
** joruiru piensa que para otro año sacará los canapes cuando sea otro el premiado*
** planseldon a, sí se acuerda :D*
<jenesis> planseldon: no, aún no
<planseldon> Bien, entonces todavía falta para entrar a saco con los canapeses
<joruiru> Después de 7 premios, hacemos recopilación
** saimazoom se retira discretamente que ya es tarde*
** saimazoom se ha marchado (Quit: Leaving)*
<joruiru> Modus Vivendi (3), Transilvania Corruption (2), Soy Anüak(1), Joruiru (1)
** NetSKaVeN gruñe porque se le ha escapado saima en un despiste*
** JohanPaz (q4@CULvAQ.DrFQCt.virtual) ha entrado en #caad*
** Comely echa una lagrimilla porque se va saimazoom*
** NetSKaVeN saluda a Johan y le acerca un canape*
<planseldon> VIVA!
<joruiru> Continuamos...
<franco00> viva los ganadores!
** jenesis le pasa una bolsa a joruiru para que no mezcle los premios*
<joruiru> Premio a la obra con MEJORES PSIs
<joruiru> Los nominados son:
<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft
<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus
<joruiru> Pánico a la caída, de Lowen
<joruiru> Héroes de la mazmorra, de Josep Coletas
<joruiru> Sobrevive, de Baltasar
<joruiru> y el ganador es...
<joruiru> Transilvania Corruption!!!!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<jenesis> bravo!!!!!!
** Comely piensa que no había color*
** franco00 claps*
<jenesis> plas plas plas
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<NetSKaVeN> bravo!!!!!
** planseldon aplaude*
** joruiru piensa que empate a 3 entre las dos grandes favoritas...*
** SGaG dice que las dos favoritas son tc y modus vivendi??*
** joruiru guarda sigilosamente el premio en la otra bolsa*
** joruiru dice a SGaG que segun el numero de nominaciones, si*
** Comely piensa que hacen falta más PSIs*
** SGaG pregunta si ambas han sido programadas en informATE?*
** joruiru cree que sí*
** NetSKaVeN piensa que el CAAD esta lleno de buenos PSIs: netskaven, Eliuk, presi, Al-Khwarizmi, ...*



<joruiru> Premio a la aventura con MEJORES PUZLES
<joruiru> Los nominados son
<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft
<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus
<joruiru> Sobrevive, de Baltasar
** Eliuk le dice a NetSKaVeN que Eliuk es un PTI.*
<joruiru> Saboteur, de Jarel
<jenesis> bravo !!!
<joruiru> Héroes de la Mazmorra, de Josep Coletas
** franco00 claps*
<jenesis> bravoooo!
<joruiru> y el ganador es...
** jenesis se impacienta....*
<joruiru> Transilvania Corruption !!!!!!!!!!!!!!1
<NetSKaVeN> bravo!!!!!
** franco00 claps, this time for real*
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<jenesis> wwooooaaaaoooo bravooo!!!
<Comely> Ole!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<planseldon> Qué tíos :D
<jenesis> saimmaaaazooonnn
<jenesis> saimaaaazooooon
** jenesis aplaude a rabiar*
<NetSKaVeN> arriba los aliens!!!!
<Comely> Justo ganador
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
** jenesis cree que no harán falta más bolsas*
<NetSKaVeN> bravo!!!!!
<planseldon> VIVA ALIEN SOFT!
** NoDisparen (ircap@otra.vez.ya.estamos) ha entrado en #caad*
** joruiru espera un poco a que acaben los aplausos*
<NoDisparen> rehola
<jenesis> re
<Eliuk> Está corriendo un viento de diablos...
<Eliuk> :S
** NoDisparen se reacomoda en su asiento*
<joruiru> Premio a la obra con MEJOR CALIDAD LITERARIA
<joruiru> Los nominados son
<joruiru> Modus Vivendi
<joruiru> La Pequeña Cerillera
<planseldon> Ahí, ahí!
<joruiru> Jack
<joruiru> bravoooo!!!
<jenesis> bravo!!
** joruiru se le ha escapao*
<joruiru> Azul Fuerte
<joruiru> Sinferidad
<jenesis> bien !!!
<joruiru> Transilvania Corruption
<joruiru> Y el ganador es...
** Comely ha puesto un triple en la quiniela de este premio*
** joruiru pega el cambiazo del sobre para coger el que trae el de casa*
** joruiru ve que la ministra lo mira mal y vuelve a coger el sobre bueno*
** NetSKaVeN sigue buscando a chakira*
<joruiru> Modus Vivendi!!!!!
<planseldon> VIVA CHILE, MIERDA!!!
<NetSKaVeN> bravo!!!!!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<NoDisparen> braaavooooo!!
** NetSKaVeN tenia la sensacion de que este premio olia a chileno*
<joruiru> plas plas plas
<joruiru> Vuelve el empate
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<jenesis> bravooo!!!!
<jenesis> plas plas plas
<Eliuk> y cómo huelen los chilenos?
<Eliuk> a granja?
<Eliuk> xD
<jenesis> Incanussss Incanuuuussss
<joruiru> TC (4), MV(4), Soy Anüak (1), Joruiru (1)
** joruiru lamenta que Incanus se esté perdiendo una gran noche...*
** Eliuk le dice a Joruiru que el bueno de Incanus leerá el log a la brevedad. :)*



<joruiru> Premio al MEJOR ARGUMENTO
<joruiru> Los nominados son
<joruiru> Transilvania Corruption, de alien soft
<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus
<joruiru> Sobrevive, de Baltasar
<joruiru> Pánico a la caída, de Lowen
<joruiru> y Kävijä, de Jarel
<joruiru> Y el ganador es...
<joruiru> Transilvania Corruption!!!!
<NetSKaVeN> arriba el alien!!!
<jenesis> bravooo!!!!
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas
<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<jenesis> alieeeennn alieeeennnn

** Comely cree que Transilvania tendría que venderse en las tiendas*

** NetSKaVeN esta seguro de que saimazoom se ha fugado con chakira*

<joruiru> Bueno, señoras y señores, psi's y psia's, monstruos y monstruas, aventureros y aventureras

<joruiru> llegamos al final de la gala

<NetSKaVeN> recuento

<NetSKaVeN> recuento

<planseldon> Viva joruiru!

<joruiru> TC(5), MV(4), Soy Anüak(1), Joruiru(1)

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

** joruiru espera que planseldon lo le lance ropa interior*

<joruiru> *no

<planseldon> Joruiru: todos somos contingentes, pero tú eres necesario!

<joruiru> Premio a la MEJOR AVENTURA

<joruiru> Los nominados son...

<joruiru> Transilvania Corruption, de Alien Soft

<jenesis> bravo!

<Comely> Buena!

<joruiru> Modus Vivendi, de Incanus

<jenesis> bravo!

<Comely> Ole!

<joruiru> Héroes de la Mazmorra, de Josep Coletas

<jenesis> bravo!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<joruiru> Pánico a la caída, de Lowen

<jenesis> bravo!

<joruiru> y Colditz, de Uto

<jenesis> bravo!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<Comely> Tensión!

<Comely> Dolor de barriga!

** jenesis da un codazo a presi para que despierte*

** joruiru echa un trago de wiski para que no le tiemble la voz*

<joruiru> y la mejor aventura del 2010 es...

** Tati prepara el boli y papel*

** joruiru hace una pausa dramática para que cada uno vitoree a su favorita*

<NetSKaVeN> arriba el alien!!!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

** Comely es políticamente correcto*

<joruiru> TRANSILVANIA CORRUPTION !!!!!!!!!

** presi se despierta sobresaltado*

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

** NoDisparen no sabe no contesta*

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<jenesis> Bravooooooooo!!!!!!

<Comely> Viva!

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<joruiru> bravoooooooo

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

** Tati aplaude*

<jenesis> plas plas plas plas y re-plas

<Comely> Merecido!

** JohanPaz aplaude*

** presi aplaude enfervorizadamente como si hubiera estado atento durante toda la gala*

<jenesis> alien soft es el mejor!!!!!

<NetSKaVeN> arriba el alien!!!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

** NoDisparen golpea una cacerola *TUNCH*TUNCH*TUNCH**

<Eliuk> enhorabuena. :)

** planseldon hace la hola*

** jenesis deja de comer gomilonas y se sube encima de la silla para aplaudir*

** Comely lee el Hola*

** planseldon quiere decir la ola :P*

** NetSKaVeN se esconde el tsunami planseldon*

<NetSKaVeN> *del

** jenesis coge esa h que sobra para volverse a sentar*

** dddddd aplaude todo de golpe.*

<joruiru> un premio muy merecido

** Comely se cuelga de la bola de espejos cual mono feliz*

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<NetSKaVeN> bravo!!!!!

<planseldon> ESAS BUBUZELAS JSJ!

<NetSKaVeN> arriba el alien!!!

** jenesis sube al escenario y felicita a joruiru por esta gran gala y por su premio*

** joruiru da las gracias a jen*

** jenesis se tiene que ir y no se puede quedar a los canapes y el cava*

<Tati> ¿ya pasaron las 7 horas y media?

<jenesis> byeeeeeeee !!!

<Tati> xD

** Comely se pregunta si hay fiesta de premiados tras la gala*

** joruiru da las gracias a todos por asistir a la gala y dice que no roben los cojines*

<Tati> ciao, jenesis

<jenesis> :)

** dddddd levanta una pancarta analógica donde se puede leer*

<dddddd> Soy Anüak v.1.0.3 Edición "Gracias CAAD" recien publicada, corregida y remasterizada. http://soyanuak.org

** joruiru dice que en la sala contigua está el alcohol*

** @jenesis (jenesis@BPmyTA.BhauoH.virtual) has left #caad (Saliendo)*

<Eliuk> http://myinstants.com/instant/vuvuzela/

<joruiru> (las luces se apagan)

** NetSKaVeN felicita a a dddddd por el premio de Anuak*

** dddddd pulsa de nuevo ese botón sorprendente... Un laser dibuja http://www.aliensuavito.com/*

<joruiru> (se enciende la pantalla cara)

<dddddd> Gracias NetSKaVeN

<Comely> Felicidades a los premiados y a los nominados

<joruiru> COMING SOON PREMIOS HISPANOS 2011!

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<NetSKaVeN> plas plas plas plas plas

<planseldon> FORÇA JOSEP!

<joruiru> (se encienden todas las luces)

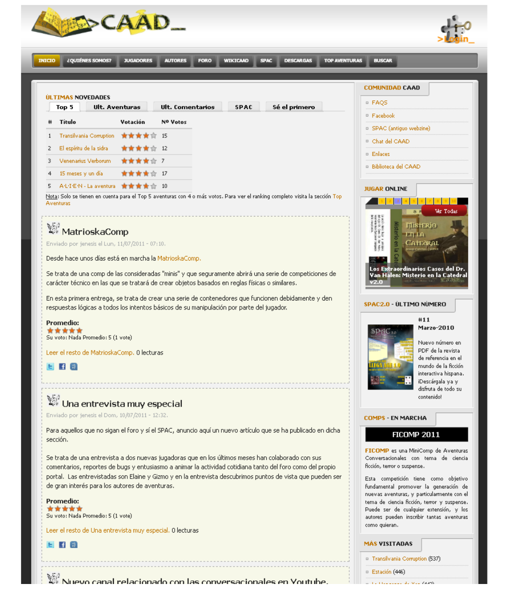
Session Close: Sat Mar 12 00:16:06 2011

MATRIOSKACOMP 2011



Visita guiada al nuevo portal

El pasado mes de mayo se inauguró en nuevo portal de la comunidad. Un portal que, recogiendo todo lo bueno que tenía el anterior, se convierte en un portal principalmente colaborativo, donde cada usuario puede aportar el contenido que considere oportuno.
Vamos a visitar cada una de las secciones y ver qué novedades nos ofrecen...



■ Portada

En la portada de la web tenemos las últimas noticias publicadas relacionadas con el mundillo. Se nos da la posibilidad de compartir las noticias con nuestros contactos a través de las redes sociales Twitter, Facebook y Tuenti. Además, en la parte superior tenemos diversas pestañas que nos resumen las últimas novedades con respecto al contenido del portal: Top 5, últimas aventuras publicadas en la sección de Descargas, últimos comentarios, novedades publicadas en el webzine SPAC y una selección aleatoria de aventuras de la sección de Descargas que todavía no han sido puntuadas.

En la parte de la derecha, disponemos de una serie de secciones destacadas, como las 10 mejores aventuras para jugar online, el último número del SPAC en pdf y las comps que actualmente están en marcha.

En el menú superior y en el de la derecha tenemos los enlaces para visitar el resto de secciones del portal con solo un click.

Si iniciamos sesión como usuario registrado, también se nos abrirá un submenú en la parte derecha, desde el que se nos permitirá, entre otras cosas, publicar contenido, acceder a nuestro perfil o consultar todas las aventuras que hemos puntuado.

■ ¿Quiénes somos?

Esta sección sirve principalmente como presentación y se cuenta por encima qué es el CAAD y se puede invita a todos los usuarios a colaborar en el portal o en otros proyectos de la comunidad.



■ Jugadores

Este apartado se trata de una guía muy básica de cómo jugar a una aventura conversacional. Está dividida en tres apartados, uno para auténticos novatos, otro para jugadores intermedios y otro para avanzados.



La subsección para jugadores novatos, Primeros Pasos, se encamina principalmente hacia las aventuras que pueden jugarse online, para que el usuario recién llegado no tenga que pensar si necesita instalarse éste u otro intérprete para jugar a la aventura que ha elegido.

También se ofrece una lista de aventuras especialmente escogidas para principiantes.

En la subsección para jugadores que quieran continuar en el mundillo, Seguir Jugando, se centra ya en el mundo de los intérpretes, recomendando el uso de algunos para poder disfrutar de todo el contenido de una aventura conversacional, especialmente del salvado de partidas y del contenido multimedia.

Finalmente, la subsección para jugadores avanzados remite al resto de secciones del portal, especialmente a Descargas, y también se recomienda algunas de los principales repositorios del potente mundillo anglosajón.

■ **Autores**

Al igual que la de Jugadores, esta sección es una guía muy básica para quien quiera iniciarse en la tarea de creación de una aventura conversacional.

Se indican los tres lenguajes de creación de aventuras más usados en la comunidad hispana, Inform, Superglús y AGE, y se remite a sus correspondientes webs oficiales para una documentación detallada de cada uno de ellos.



Por cada lenguaje, se muestran unas capturas como ejemplo de aventuras realizadas con ellos, otras capturas de entornos de desarrollo y por último se muestra el mismo puzle implementado con cada lenguaje para que pueda compararse cómo se programa en cada uno.

■ **Facebook**



En esta sección se presenta la página del CAAD en el Facebook y se muestra un listado de todas las aventuras publicadas y listas para jugarse en esta red social.

■ **Enlaces**

Al seleccionar esta opción del menú de la derecha, podremos ver un listado de blogs y webs externas relacionadas con el mundillo de las aventuras conversacionales. Se nos desplegará un submenú para poder filtrar los resultados, pudiendo seleccionar webs en castellano, en otros idiomas, específicas de entornos y lenguajes de desarrollo o webs de temáticas afines a la nuestra, como retro o abandonware.



■ **Biblioteca del CAAD**

En esta sección tenemos la hemeroteca de la comunidad, con artículos rescatados de viejos fanzines o listas de correo.

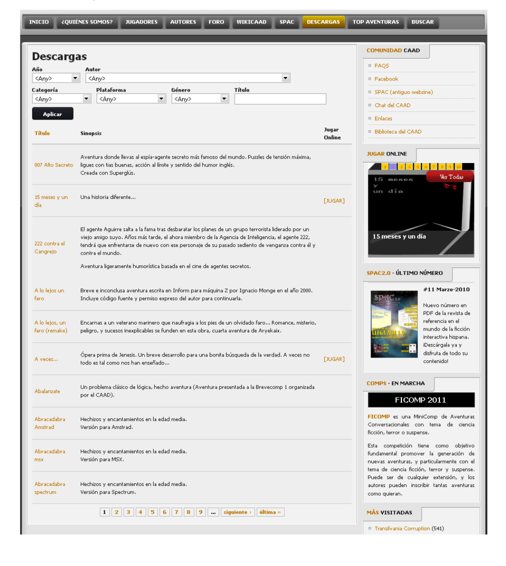
Se pueden encontrar los artículos de la sección El Mundo de la Aventura de Andres Samudio publicados en la revista Microhobby o los viejos fanzines en papel del CAAD publicados en los años 80 y 90.



■ **Descargas**

La sección de Descargas es una de las joyas del nuevo portal y, quizás, de la que, como creador de la misma, me siento más orgulloso de haber desarrollado, tanto por el trabajo que ha llevado ponerla en marcha como por el resultado final.

Cuando seleccionamos la opción correspondiente en el menú de la parte superior, accedemos a una lista de todas las descargas (aventuras, soluciones, intérpretes, emuladores, código fuente, documentación etc) que hay subidas a esta sección. En el momento de escribir este artículo hay un total de 897 descargas.

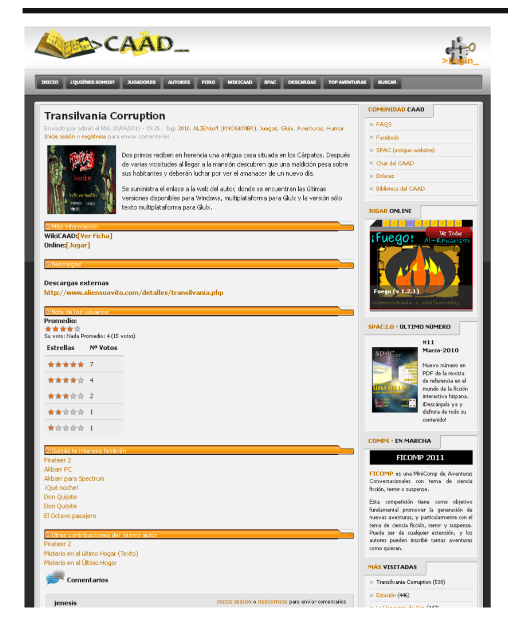


Ante tal avalancha de contenido, disponemos de unos filtros en la parte superior, para poder buscar por Año, Autor, Categoría (juegos, soluciones, fanzines, documentación, utilidades, etc), Plataforma (Glulx, AGE, Máquina-Z, web, spectrum, amstrad, etc), Género (ciencia ficción, fantasía, costrumbrismo, terror, misterio, etc) y por Título. Todos estos filtros se pueden combinar para hacer búsquedas más refinadas.

Desde la lista de resultados, pinchando en el título que queramos, accedemos a la ficha de dicha descarga, donde accedemos a todo el detalle de la información de la misma.

En primer lugar tenemos una breve sinopsis de la descarga y los correspondientes links a su ficha en la wikiCAAD y a jugar online si los tuviese.

A continuación se nos muestra el enlace a los ficheros para poder descargarlos.



Seguimos con un apartado donde se muestra la puntuación recibida por parte de los usuarios y la posibilidad de puntuarla en el caso de que seamos un usuario registrado. La puntuación se desglosa para poder ver cómo se distribuye el número de votos de los usuarios.

Y después aparecen dos apartados para mostrarnos siete aventuras aleatorias de temática afín a la que estamos viendo y otras tantas aventuras creadas por el mismo autor.

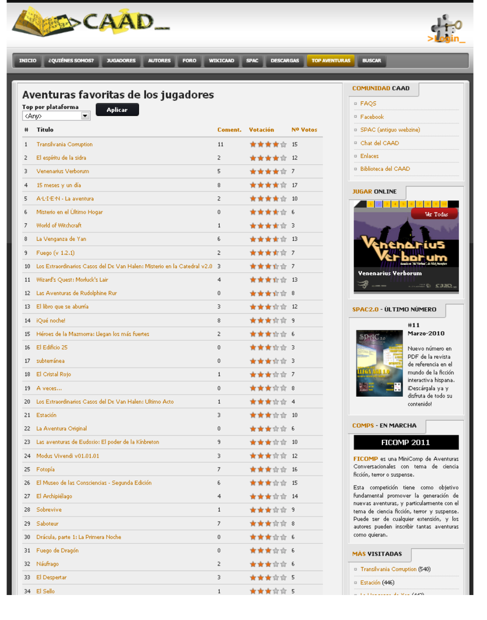
Por último, podremos leer los comentarios a la aventura dejados por los propios usuarios del portal, o dejar el nuestro si estamos registrados.

■ **Top Aventuras**

Es el ranking de aventuras y se ha convertido en la joya de la corona del nuevo portal. Está confeccionado en tiempo real con las puntuaciones dadas por los usuarios a cada una de las aventuras de la sección de Descargas.

En el momento de escribir este artículo, de las 470 aventuras que tienen ficha en el portal, 231 han recibido la puntuación de al menos un usuario, lo que significa casi la mitad en apenas dos meses y medio de vida.

Disponemos de un filtro en la parte superior para poder ver el ranking particular por cada plataforma.



■ **Otros**

El resto de opciones de los menús nos llevan a otros proyectos de la comunidad hispana, como el Foro, la wikiCAAD, las FAQS, el SPAC o el IRC.

Esperamos que este lavado de cara (y de culete) al portal de la comunidad nos sirva como escaparate hacia el exterior y los nuevos contenidos atraigan más visitantes a nuestro hobby, el fascinante mundo de las aventuas conversacionales. Por supuesto, sin que esta nueva apariencia espante a los habituales de la comunidad.

Enhorabuena a toda la comunidad por el nuevo portal y que lo disfrutemos todos.

☞ Joruiru

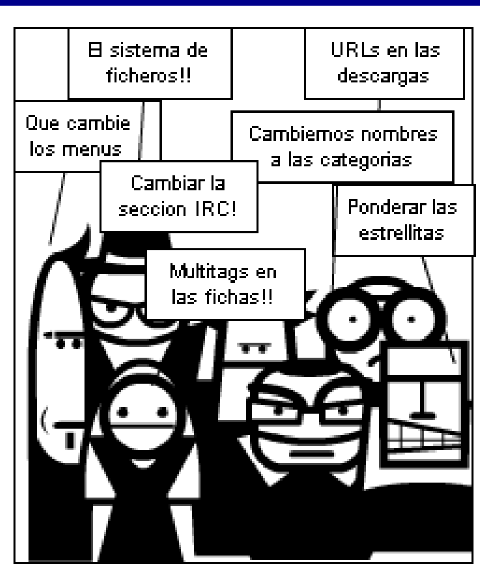
PD: Ningún joruiru fue maltratado durante la creación del nuevo portal del CAAD... ¡se esperaron a hacerlo a que estuviera en marcha! Tras la inauguración del portal, joruiru vive una vida tranquila disfrutando plácidamente del cultivo de lechugas en un monasterio tibetano.



LA TIRA CÓMICA DE JORUIRU







Una entrevista muy especial

Entrevista a Elaine y Gizmo



El ambiente en la cafetería es acogedor, el aroma a café recién hecho arropa cada una de las mesitas que componen el mobiliario invitando a las recién llegadas a tomar asiento y a susurrar más que a hablar, deleitándose en la conversación a pequeños sorbos, tal como se haría con una taza de café.

- Un "Tuareg", por favor.

Con un movimiento de su cabeza como si la elección hubiera sido más que acertada, el camarero toma nota en su libreta.

- Yo tomaré un "Minty Monka".

El amable señor vuelve a escribir con una sonrisa aprobatoria al cabo de lo cual se vuelve hacia la última de las clientas.

- Hmm... para mí un té verde.

El camarero recoge su libreta y no tarda en aparecer con las infusiones.

El vapor que emerge de las tazas, le da un cierto misticimo a este encuentro tan inusual en el mundo de la aventura porque...¿cuántas veces ha sucedido que tres miembros del CAAD se reúnan para hablar de aventuras?
Algunas sí, pero... ¿en cuántas han coincidido que sean todo mujeres?
Hoy entrevistamos a Gizmo y a Elaine.

Jen - He hecho muchas entrevistas en el CAAD a autores de aventuras, a autores de herramientas, a organizadores de comps, a ganadores de premios pero nunca había entrevistado a jugadores y con ello me refiero a personas que se han acercado al CAAD, no con la inquietud de crear su propia aventura, sino con el simple ánimo de jugar conversacionales.

Creo que esta entrevista va a ser especial ya que nos va a permitir conocer la opinión de quienes son el principal objetivo cuando se crea una aventura, los jugadores.

Jen - Hola chicas.

Gizmo - Hola, :)

Elaine - Hola. :)

Jen - Habéis llegado hace poco tiempo al CAAD y la verdad es que ya habéis dejado vuestra impronta en él.

En el CAAD siempre ha habido jugadores a los que sólo interesa jugar aventuras pero vuestro caso es singular. En un lugar donde la mayoría de usuarios proviene de un anterior interés por el Spectrum y demás máquinas de 8 bits, no suele haber muchas mujeres, dado que aquella fue una época en la que no era usual que una mujer se interesara por los juegos de ordenador, así que solo por eso ya sois en parte noticia en el CAAD. :)

Elaine - :)

Jen - Ambas sois novatas, sin conocimiento anterior al mundo de la aventura ¿no?

Gizmo - Jajaja, espero que haya más motivos por los que podamos ser noticia. ;).

En el mundo de la aventura conversacional sí, soy novata; conocía las aventuras gráficas pero nunca había jugado una aventura conversacional hasta el año pasado.

Elaine intenta tomar un sorbo de su taza, antes de contestar, pero la temperatura del líquido la disuade.

Elaine - Yo soy novata en AC, pero no en AG. Juego a menudo a Point & Click.

Jen - Ahá.
Y ¿cómo llegáis a conocer este mundo?

Gizmo - Pues recomendación de Al-Khwarizmi, la verdad. Comentó que tenía una aventura conversacional, me explicó cómo iba el asunto y fue probarla, jugarla y aquí estoy. ;)

Vale, realmente fue algo más complejo que eso. Tras jugar un par de aventuras he estado un tiempo sin jugar ninguna (no era tan fácil seleccionar cuál jugar), pero me habló de "15 meses" y acabé registrándome en el foro para poder comentar unos bugs, y entonces sí... ¡aquí estoy! xD

Tras su respuesta, Gizmo remueve el contenido de su taza intentando que pierda algo de su calor.

Elaine - Yo jugué hace meses en el Facebook a un par de AC de Al-Khwarizmi. Unos meses más tarde, un día jugando a un point & click con un amigo, éste me preguntó si conocía la AC de "El Quijote", así que recordé las AC del verano. Lo siguiente que hice fue jugar a "Vampiro" con mi amigo en Kenshira y de ahí llegué al CAAD.

Jen - Habrá que nombrar a Al-Khwarizmi relaciones públicas del CAAD.

Gizmo, en tu caso ¿qué fue lo que te animó a seguir con tu primera aventura? ¿Fue el argumento, los puzles?

Gizmo - La aventura me gustó, era... distinto a una gráfica y me pareció divertida. Es un poco todo: era la primera, era novedad. Ser yo realmente el personaje, decir lo que quería hacer; se interactúa más que en una gráfica. Y bueno, el argumento y puzles me gustaron bastante, sí. De hecho, le tengo un cariño especial a esa aventura, imagino que por ser la primera, la recuerdo de diferente forma que otras y hasta ahora es la que más me ha gustado y he visto sus diferentes finales. :)

Jen - Pues ya sólo te queda decir el nombre, así más gente podrá jugarla. :D

Gizmo - Jajajja, la de Morluck's.

Jen - Muy buena, a mí también me gustó mucho y eso que no soy aficionada a las peleas. :)

Las señoras de una mesita cercana parecen

mirarnos con curiosidad, me pregunto si será por nuestro tema de conversación o porque nuestros nombres no son muy comunes a sus oídos.

Jen - Elaine, ¿fue duro el cambio de gráficas a conversacionales?
Háblanos un poco de lo que echas de menos en este género con respecto a las gráficas.

Elaine - Yo las encuentro parecidas, sólo que en las gráficas me recreo además de los puzles, en los gráficos, que cada vez son más espectaculares, y en las conversacionales en el texto, que para mí es genial porque una de mis mayores aficiones es la lectura.

Jen - :)

¿Qué es lo menos os gusta de las aventuras?
¿El síndrome de la palabra exacta?
¿Que no tenga ayuda?¿Que os maten?
¿Alguna otra cosa?

Gizmo - Lo que menos me gusta es el síndrome de la palabra exacta, sí. Porque claro, ¿cómo sabes que vas bien pero que es con otra palabra? sólo lo sabes probando y probando (lo cual harás si te has quedado bloqueado o sospechas que debes hacer algo que no has logrado).
Jugando aventuras de hace unos años también se ve que son sordas, no es algo agradable pero afortunadamente se está corrigiendo bastante en las actuales.

Con respecto a las ayudas... me parece que están bien siempre y cuando no te ayuden de más, es decir, que te vaya ayudando según vas avanzando (como en 15 meses), ésa me parece la ayuda ideal. En el foro e IRC también he encontrado ayuda, así que no me parece del todo necesario que esté en la aventura, y hasta puede hacer que la uses a la mínima de cambio.

Con respecto a las muertes, siempre y cuando éstas tengan su lógica me parecen justas y a mí es algo que particularmente me pica, así que me anima a seguir jugando (prefiero morirme por no haberme fijado en algo, luchando o lo que sea -al menos sigo jugando para superarlo- a quedarme atascada)

Gizmo queda pensativa por un momento como repasando mentalmente lo que acaba de decir.
Invito a Elaine a contestar a su vez,

Jen -¿Y a ti Elaine?

Elaine - Que en muchas no exista un sitema de pistas o ayuda. No me gusta buscar pistas alegremente, pero tampoco me agrada dejar estancada una aventura durante días y días por no tener de donde tirar. Aunque me voy apañando, noto que algunas aventuras se han jugado hace años y como es normal, no se recuerda la solución.
Con respecto a la sordera, de momento a mí no me molesta demasiado; tengo mucha paciencia e insisto.

¡Ah! Me encanta que existan muertes, por supuesto. :D

Me doy cuenta de que realmente soy una pésima jugadora porque la razón principal por la que no me gustan las muertes es que me obliga a repetir al menos una parte de lo jugado. Como se ha hecho el silencio en la mesa recupero rápidamente el hilo de la entrevista.

Jen - ¿Algún género predilecto dentro de las conversacionales?

Las dos aventureras se toman su tiempo en responder intentando ordenar sus ideas, al final es Elaine quien primero contesta.

Elaine - Difícil de responder. Me gustan las aventuras de escape, las de Sci-Fi, cuentacuentos, las parodias, juegos de palabras, de misterio y terror, y en general, que tengan una buena dosis de humor.

Jen - Ya veo que te gustade todo. :)
¿Y tú, Gizmo?

Gizmo - Bueno, es un poco complejo porque la aventura tiene que gustarte por más cosas que simplemente el género. Pero para mí es imprescindible que haya un toque de humor, incluso en una aventura donde haya muertes y misterio puede haber humor. Tampoco he jugado tantas aventuras como para poder seleccionarlas por género.

Jen - Juasss no pasa nada, no creas que yo he jugado tantas. :)

Me tomo una pausa para intentar probar la infusión que tengo delante... imposible, como quema...

Jen - Hablando de otra cosa, o más bien volviendo a lo de "siempre".
¿Gráficos sí, gráficos no? Decid lo que pensáis relacionado con los gráficos y demás multimedia.

Elaine - Pueden ser un aliciente, cierto; a priori parecen más interesantes, pero he jugado a muchas sin ningún gráfico y no los he echado de menos.

Gizmo - No me parecen necesarios, incluso se puede acercar mucho a una aventura gráfica y considero que tienen que ser bastante diferentes. No me molestan en absoluto, y le dan otro toque, pero bueno, prefiero que tengan sonido, la hacen más emocionante.

Elaine - Estoy de acuerdo con Gizmo en que los sonidos pueden ser más emocionantes. A mí me impactaría un buen grito de terror, unas risas sarcásticas, el sonido de un instrumento musical, una puerta que se abre, un perro que ladra, una nave que despega, etc.

Esta respuesta me hace recordar un género olvidado y que en su día me gustó mucho, las radionovelas. Y no me refiero a aquellas historias de amor pegajosas que luego dieron en su versión televisiva a los famosos "culebrones", sino a aquellas novelas de misterio y suspense que me mantenían delante de la radio mientras merendaba tras volver del colegio cada tarde y que me hacían dar un brinco cuando la música daba un giro inesperado avisando que algo iba a ocurrir...

Jen - Estoy segura de que vuestra respuesta, sorprenderá a más de un autor. :)

Y enfilando ya a mi siguiente consulta, creo que ambas sois unas grandes amantes de los puzles y retos pero... ¿qué hay sobre la literatura? ¿Os gusta leer algo de literatura en las aventuras o preferís las descripciones justas para dar una idea de la situación y de lo que hay que hacer?

Gizmo - No me gusta que ha ya mucha literatura, aunque tampoco tiene por qué ser sólo una descripción justa. Me gusta jugar, interactuar. Si hay mucho texto pero éste no es de tu agrado es un punto negativo. Hasta ahora no he jugado una aventura en la que haya visto un texto excesivo, así que no puedo opinar mucho más.

Jen - Pero has hecho una observación muy acertada, el texto ha de enganchar o de otro modo casi es mejor que no esté.

Elaine - Yo me recreo también en la literatura, me encanta leer; de hecho, me estoy aficionando a los relatos interactivos. Me gusta mucho resolver puzles, sí, pero también necesito una buena y cuidada historia de fondo que los hile, y sobre todo, que me enganche. Si sólo me gustase resolver puzles dedicaría más tiempo a otro tipo de juegos en donde sólo has de aplicar el ingenio.

Jen - Y hasta ahora toda la literatura que has encontrado en las aventuras ¿ha sido de tu agrado?

Elaine - Eudoxio, Meses, Venenarius, Yan, Alien, Morluck, TC, Macetas.

Jen - Espero que esos sean los que han sido de tu agrado xD

Elaine - Interpreté que me preguntabas por mis aventuras favoritas, no leí bien la pregunta, sorry.



Jen - Vale... me has chafado la siguiente pregunta, porque conocíamos la favorita de Gizmo, pero no la tuya. xDD

Elaine - Bueno, y Saboteur. ¡Juas!

Jen - Cambiemos un poco de tema.
¿Qué pensáis de la comunidad en general? Me refiero a su estructura, como portal, foro, etc.

Gizmo - En comparación a como estaba hace unos meses, está mucho mejor. El portal le da mil vueltas al anterior, y ese top aventuras es completamente necesario. Si hubiese estado el año pasado me hubiese registado antes en el CAAD. :P

Que haya un canal en el IRC es muy útil también, además de poder jugar las partidas con rebot. ;) Aunque claro, para esto no pueden ser aventuras que tengan mucho texto, y si se quiere disfrutar de los gráficos o multimedia pues no es posible (pero ganas echarte unas risas).

Elaine consigue tomar un sorbo antes de responder.

Elaine - Lo primero que conocí del CAAD fue el portal, en especial el listado de aventuras. Con el tiempo empecé a consultar el foro para pedir pistas, y por último el resto de la comunidad, como son el SPAC y la WikiCAAD que conozco desde hace poco. Yo no sé cómo estaba el portal, deduzco que hubo una reforma previa a mi aterrizaje en el CAAD. Yo destacaría el top de aventuras y las fichas con la posibilidad de comentar y puntuar.

Ahora consulto muy a menudo la WikiCAAD, sobre todo porque después de haber jugado a una aventura me apetece tener más información sobre ella, como: curiosidades, opiniones de otros jugadores, blogs de los autores, y soluciones noveladas. Con respecto a las soluciones noveladas, las que he leído me parecen un trabajo fantástico y como relato he disfrutado de su lectura casi tanto como del propio juego.

Jen - :)

Elaine - Cuando hablo de vosotros a otras personas, algunas ya os conocían desde hace años y otros ni idea sobre vuestra existencia. Una anécdota: el otro día comenté con un amigo una AC y éste me preguntó extrañado: "¿Pero ese tipo de aventuras de los 80 se siguen haciendo?"

Jen - Sí, no tenemos mucha proyección externa.

Queda claro que la promoción es una materia pendiente para el CAAD.
Es increible que una sola persona hasta ahora ajena a la comunidad, esté consiguiendo más jugadores que el propio CAAD en los últimos años.

Jen - ¿Echáis algo en falta en el CAAD?

Gizmo - Hummmm, pues ahora mismo no se me ocurre nada, supongo que no.

Jen - ¡Somos perfectos! xD

Gizmo - Jajjaja, no, eso no. :P

Jen - Cachis...

Elaine - En un principio había pensado responder que no a esta pregunta, pero ahora se me ocurre que sí; echo en falta más jugadores y poder intercambiar de una forma más activa opiniones. Es como cuando vas al cine y te quedas un buen rato con tus amigos comentando la peli al final. Yo por mi parte intento que se unan más jugadores, ojalá consiga miles. :D

Jen - ¿Y lleváis la cuenta de las aventuras jugadas?
Yo no la llevo, así que no pasa nada si no os acordáis. xD

Gizmo - Sé que ando sobre 10 aventuras, porque el otro día estuvimos hablando de ello y miré las que había votado en el top, jajajaja. Si no lo hubiese mirado no sabría decirte un número.

La verdad es que yo no tengo ni idea de cuántas aventuras he jugado, otro hecho que demuestra que soy una jugadora ocasional más que una jugadora pasional.
La voz de Elaine se suma a la de mis pensamientos.

Elaine - Sí. Jugué en total a 32 aventuras, me temo que soy jugadora compulsiva. En mí es normal esquilmar en poco tiempo algo que me gusta. Es algo así como "aprovechar el momento"; quizás mañana surjan nuevas aficiones. Siempre estoy explorando qué más hay por ahí que aún no conozca. :)

Jen - Guao... llevas buena marcha.

Elaine - Espero jugarlas todas antes de final de año. :P

Jen - 0_o

Son sorprendentes estas chicas, contagian su entusiasmo por la aventura.

Jen - La verdad es que sois dos miembros muy activos de la comunidad, jugáis comentáis, votáis... ¿no os apetece dar el paso a la autoría?

Gizmo - No considero que sea tan activa; para mí son pocas las aventuras que he jugado, hay más días en los que no juego que días en los que sí juego. ;)
Lo de crear una aventura... ¡uff!, me veo muy verde para eso. Tendría que tener una idea, saber cómo desarrollarla, y luego ¡hacerla!, me imagino creando una y me veo desquiciándome porque no me convencería su resultado y es que además hay aventuras muy buenas, es inevitable hacer comparaciones.

Jen - Es lo malo de ser perfeccionista. A mí también me pasa, nunca me convence lo que hago. :)

Gizmo asiente con la cabeza mientras sigue intentando no quemarse demasiado con su infusión.
Elaine contesta la pregunta.

Elaine - A mí sí, de hecho ya estoy pensando en hacer algo, pero lo veo viable a medio/largo plazo; sobre todo ahora que ya he jugado a bastantes aventuras y soy más consciente del alto nivel de muchas de ellas. Será muy difícil alcanzaros. :D

Jen - Eso estará genial ¿ya has elegido herramienta?

Elaine - Estuve comparando todas las herramientas disponibles en el CAAD: Inform, Superglús y AGE. Pienso que me decantaré por AGE. Me llevo bien con el PUCK; ahora me queda aprender a programar en BS. He aprendido algunos lenguajes de programación hace años, (no diré cuales, coff coff), y aunque no recuerde casi nada, me sirve como una pequeña base. Al menos me suenan los IF y los ELSE. Menos es nada. :D

Jen - Sí, una base de programación es primordial. Da lo mismo el lenguaje o los años que haga de ello, lo importante es no partir de cero.

Un camión de bomberos nos distrae por un momento de nuestra conversación mientras las señoras de la otra mesa comienzan a especular sobre la posible causa de tal evento.
Yo intento concentrarme, podría seguir hablando durante horas con ellas pero habrá que ir pensando en la última pregunta.

Jen - ¿Se os ocurre alguna idea para promocionar las aventuras?

Gizmo - La mejor promoción es el boca a boca, y actualmente internet.
Internet + boca a boca = foros, redes sociales, portales... Ya se usa pero no se promociona nada de esto fuera del CAAD, quizás habría que buscar algún sitio en el que traten sobre las aventuras y comentarlo ahí.

Elaine - Yo estoy pasando la voz a través del Facebook, Twitter, IRC, etc. Una de las aventuras que he posteado en el Twitter la han jugado; y en IRC, aprovecho para comentar y jugar a las AC como ya he hecho con otros juegos.

Volvemos a lo de siempre, promoción, promoción y más promoción... necesitamos promocionarnos.

Jen - ¿Algo más de lo que queráis hablar, añadir o comentar?

Gizmo - Pues... no tenía nada preparado, es más fácil responder preguntas, jajajja.

La respuesta de Gizmo me hace reir.

Jen - ¡Jajaja!

Gizmo - Añadir que es un honor ser entrevistada y que espero seguir aportando en el CAAD como jugadora. :)

Jen - Para los autores entre los que me incluyo, es un placer teneros en el CAAD como jugadoras.

Elaine se incorpora un poco y comienza a hablar.

Elaine - Yo quería añadir que casi todas las aventuras las he jugado sola, y me gusta hacerlo así; pero he probado a jugar con más gente y me ha encantado la experiencia, por eso estoy intentando reunir una comunidad de jugadores pertenezcan o no al CAAD.
De momento se me han unido unas 3 ó 4 personas que se han interesado por vuestras aventuras. Ayer hemos programado jugar una larga este miércoles entre 4 personas.

Jen - Una gran idea sin duda.

Jen - Pues nada mas, ha sido un placer teneros como invitadas y tener la oportunidad de conoceros un poco más.

Elaine - Gracias a vosotras. Ha sido un placer. :)

El vapor que emana de las tazas se va disipando a menor altura, señal de que el líquido que contiene ha dejado de abrasar.
Me siento privilegiada por poder compartir mesa con tan entusiastas jugadoras.
Tal vez haya llegado la hora del cambio y del redescubrimiento de las conversacionales, sólo hay que leer este artículo para tener la seguridad de que algo está empezando a cambiar en el CAAD.
Y como diría un argentino...

¡Chicas... qué bueno que vinisteis!

☞ Jenesis





Tercer artículo sobre MUDs de la serie 'Aventúrate al Multijugador' donde entrevistamos a Rutseg, programador y gestor del MUD Reinos de Leyenda.

Aparezco en medio de un páramo perdido de alguno de los Reinos de Leyenda (RdL). Llego un poco tarde a mi entrevista con Rutseg, administrador y programador de RdL, porque he tenido que instalar CMud, un programa específico para facilitar la vida del jugador, entre otras cosas para poder guardar un log de la entrevista (aunque más tarde Rutseg me comentará que en su propia página tienen un cliente, creado por ellos mismos, que puede ser descargado gratuitamente).

Tardo un rato en encontrar un poblado mientras trato de escapar de cualquier criatura que me encuentro por los largos caminos.

> mirar

Granja Aärthem: Recibidor.

Puedes ver el recibidor de una granja construida íntegramente con piedra, madera y barro. La construcción pese a estar fabricada con materiales simples, esta construida con manos de buenos carpinteros y albañiles. En pocas ocasiones has visto una granja de estas proporciones, parece que aqui trabajan muchas personas. Puedes ver cuatro salidas: |fuera|, noreste, norte y noroeste.

> *abrir fuera*

Abres la puerta fuera.

> *fuera*

Granja Aärthem: Entrada

Este terreno rodea la granja que a su vez está delimitada por unos viejos muros de ladrillo de dos metros y medio, coronados por oxidadas púas de metal para evitar que nadie entre ni salga por donde no debe.

Luce el Sol en el cielo.
Puedes ver dos salidas: -dentro- y sur.
Hace algo de frío en el ambiente.

> *s*

Villa de Nimbor

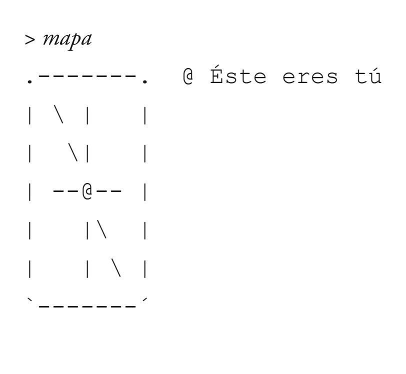
Estás en la parte norte de la villa. Esta parte de la aldea la ocupan los más prosperos terratenientes de Nimbor muchos de los cuales han construido aquí sus residencias, que a pesar de ser apreciablemente más lujosas respetan el estilo de las construcciones tradicionales de Nimbor. En esta parte de la villa también se hayan los grandes graneros donde se almacena la cosecha y desde donde grandes carros salen cargados de grano en dirección a Takome y a otros lugares remotos.

Luce el Sol en el cielo.
Puedes ver seis salidas: sudeste, norte, este, oeste, noroeste y sur.

Aunque en las transcripciones no se vea reflejado tanto Balzhur como RdL colorean los textos para permitir una lectura más cómoda y, sobre todo, para diferenciar elementos dentro de la salida que nos muestra el sistema.

Además de vez en cuando nos obsequian con bonitos retazos de ASCII Art.

> *mapa*



> *s*

Villa de Nimbor

Estás en una de las calles principales de Nimbor. La villa esta situada en una pequeña

elevación de terreno rodeada de una empalizada de madera. Dentro de este recinto los villanos han construido sus hogares en torno a pequeños huertos y corrales donde guardan sus animales. Las casas son sencillas construcciones de piedra con techos de madera y una humeante chimenea también de piedra. Algunas tienen dos pisos y, en general, se respira un ambiente hogareño y de comodidad. En la parte norte de la villa cerca de la cima de la colina los más prosperos terratenientes, dueños de la mayor parte de las grandes plantaciones que rodean la villa han instalado sus casas mucho más lujosas que las del resto de las gentes de Nimbor.

Luce el Sol en el cielo.

Puedes ver cinco salidas: |almacenes|, noroeste, norte, noreste y este.
Guardia de la cosecha de Nimbor y Villano están aquí.

> *mirar guardia*
Guardia de la cosecha de Nimbor
Este pseudoguardia es pagado por el ayuntamiento de Nimbor para vigilar los almacenes de no ser robados por ningún maleante. Aunque de vez en cuando le gusta empinar el codo más de la cuenta, es muy querido por los vecinos del lugar.

Empuñando: Alabarda.
Equipado:
* Pecho: Cota de Mallas.
Él está en perfecto estado.

> *considerar guardia*
Guardia de la cosecha de Nimbor es algo más fuerte que tú, pero con la guardia baja podrías hacerle mucho daño.
Es de tu misma ciudadanía. Puede que no sea buena idea atacarle.

Rutseg te dice: ¿hola, qué tal?

Una lejana estrella se ilumina en el cielo, deleitando tus ojos con su divina hermosura.

Rutseg te dice: cómo va :)

La estrella comienza a aumentar su tamaño, como si fuera a salirse del cielo, aumentando asi su belleza. Pero algo no esta bien en todo esto ya que los pájaros han levantado el vuelo, y los animales escapan a esconderse en sus madrigueras.

RdL es un mundo muy vivo, continuamente ocurren cosas, desde pequeños cambios en el tiempo atmosférico a grandes eventos de nivel estelar, puertas dimensionales y otros sucesos que en principio me quedan un poco grandes. Por el momento bastante tengo con que un lobo no me coma cuando viajo solo.

Dices a Rutseg: Hola :-)

Una deslumbrante luz comienza a brillar sobre el cielo de los reinos moviéndose a gran velocidad sobre las copas de los árboles. La gran masa incandescente va a precipitarse sobre la tierra de un momento a otro. Deberías estar preparado para el impacto.

Rutseg te dice: cuando quieras empezamos

Ducard grita en adurn: puerta para deyanira

El Portal Dimensional se cerrará en 30 segundos.

El Portal Dimensional se cerrará en 20 segundos. Quedan 15 segundos.
Quedan 10 segundos.
Quedan 5 segundos.
Quedan 4 segundos.
Quedan 3 segundos.
Quedan 2 segundos.
Queda 1 segundo.
La puerta hacia otras dimensiones se ha cerrado!

Eres transferido magicamente a algun lugar.

Despacho privado del Abad Rutseg

Grandes librerias con sus estanterias repletas de libros y grandes tratados de religion envuelven las paredes de la sala. En el centro un gran escritorio de roble negro esta lleno de documentos desordenados. Aqui es donde el Abad Rutseg se dedica a dirigir el monasterio.

En la pared sur ves tres portales de piedra llenos de inscripciones y extranyos dibujos.

Justo delante de los portales de piedra hay unas escaleras de caracol que suben a un nivel superior.

Luce el Sol en el cielo.

Puedes ver diez salidas: arriba, danza, oskuro, elfos, eradia, senal, pruebas, sur, este y -comun-.

Rutseg está aquí.

Rutseg dice amablemente: hola
Rutseg dice amablemente: podemos hacerlo aquí

Dices en adurn: Hola :-)

Adurn es una de las lenguas de este mundo. Si no conocea la lengua de tu interlocutor no serás capaz de entender lo que dice.

Rutseg te saluda alegremente.

Dices en adurn: perfecto

Preguntas en adurn: ¿cómo muestro emociones aquí?

En la mayoría de los MUDs hay una serie de comandos para expresar las emociones que sentimos o los gestos que realizamos, algo que es muy necesario para que los otros nos entiendan correctamente.

Además hay jugadores a los que les gusta jugar en un estilo más rolero, es decir, interpretando de verdad el personaje que llevan y en ese caso utilizar "smilies" no resulta muy adecuado.

Como detalle curioso cuando hablamos con un personaje el motor del juego detecta si es una pregunta o una exclamación y cambia el mensaje de *Dices en adurn a Preguntas en adurn o Exclamas en adurn*.

Rutseg dice amablemente: tienes muchas disponibles
Rutseg dice amablemente: puedes verlas todas

> *saludar rutseg*

Saludas a Rutseg alegremente.

Rutseg dice amablemente: con 'ayuda emociones'

> *ayuda emociones*

- Lenko: Bueno, pues empiezo.

```
General > Emociones
Estas son las emociones que puedes realizar.
El # significa que tiene extraños argumentos.
El * significa que solo puede usarse sobre alguien.
El número total de emociones son: 269
Un + significa usable sobre alquien o nadie.

#abrazar*            dormir+                  pellizco+
abrazar2*            empujon+                 #pensar
acalorado            encoge_hombros           perdonar*
#acariciar*          #encogerse_de_hombros    pestanyear*
#achuchar*           #envidia*                #petroleo
#acurrucar*          #eructar                 pinchar+
#acusar+             escuchar*                ping*
#adios+              #escupir+                pino+
#admirar+            #esperar+                #piruetear
#adorar+             esponja*                 #pisotear*
#aficion+            espumear                 pitorreo*
#agitar              esquimal*                polvazo*
#agradecer*          #estornudar+             ponderar
ahogar+              estrangular+             #preguntarse
alucinar             exhibicion*              promesa*
alzarcejas           #exp+                    #protestar
amor*                expectativa*             #pucheros
[Ayuda] Desde 1 hasta 26 de 103 (25%) - a para ayuda.
```

- **Rutseg:** Adelante.

- **Lenko:** En primer lugar muchas gracias por vuestra amabilidad.

[Gaunt orbita a Eirea (Nuevo jugador)]

- **Lenko:** Para aceptar la entrevista y las facilidades.

- **Rutseg:** No hay de qué, es un placer :) Para nosotros también es de agradecer poder darnos a conocer a vuestra comunidad.

- **Lenko:** Te comento que la entrevista es para el SPAC, la revista del CAAD, así que va dirigida a gente que tal vez no conoce los muds (muchos sí) pero que sí que saben de los problemas de crear juegos textuales y programarlos.

- **Rutseg:** Vale, intentaré tenerlo en cuenta en mis respuestas :)

- **Lenko: Empiezo:** ¿Qué es Reinos de Leyenda? ¿Cuál es su ambientación?

- **Rutseg:** Pues Reinos es un juego de rol en línea en modo texto, del tipo de los MUDs. Su ambientación es medieval fantástica y está basado en un mundo llamado Eirea, que han diseñado para Reinos de forma exclusiva sus creadores.

- **Lenko:** Ok, perfecto, después te preguntaré sobre la historia, pero para que te conozcan un poco, ¿cuál es tu papel dentro del mud?

- **Rutseg:** Pues he pasado por todos los niveles de la jerarquía del juego y ahora mismo soy administrador y programador de referencia. Básicamente me dedico a programar las librerías que el resto de creadores utilizarán para implementar las zonas, objetos, etc.

- **Lenko:** bien, nos gusta tratar con los que trabajan en las tripas :-) He leído en la página de RdL que el mud lleva activo desde 1996 :-O

- **Rutseg:** Así es, el mud arrancó en abril de 1996

- **Lenko:** Algo espectacular a mi modo de ver, sobre todo teniendo en cuenta que es un proyecto colaborativo.

- **Rutseg:** Aunque ya desde 1995 empezó el proyecto.

- **Lenko:** ¿Cómo se originó el proyecto?

- **Rutseg:** Pues todo empezó como un proyecto universitario, en la Universidad Politécnica de Valencia. Tres estudiantes se pusieron de acuerdo para crear un juego de rol en línea, estuvieron probando diferentes soluciones hasta que descubrieron los MUDs y en concreto uno en inglés llamado FR, que les proporcionó lo necesario para iniciar su proyecto en España.

- **Lenko:** ¿Y siguen en activo en el mud?

- **Rutseg:** No, han ido pasando hasta 4 generaciones diferentes.

- **Lenko:** Claro, lógico :-)

- **Rutseg:** De la primera generación solo permanece ligado al mud Oskuro, que se ocupa de mantener la máquina (Jordi Mallach, que es una de las personas que mantienen Debian en español).

- **Lenko:** En esa época empecé yo también a probar los muds, qué tiempos :-)

- **Rutseg:** Fue una gran época para este tipo de juegos, su edad dorada, jeje.

- **Lenko:** Creo que en la politécnica de valencia estaba también el extinto Medina.

- **Rutseg:** Medina estaba en la Politécnica de Cataluña.

- **Lenko:** Cierto. Hablemos un poco de las características técnicas del RdL actual.

- **Rutseg:** De acuerdo.

- **Lenko:** RdL es un MUD basado en un sistema de dos capas (corrígeme si me equivoco). Por un lado el "driver" que está escrito en C y por otro la "librería" (mudlib) programada en lenguaje LPC que en el caso de RdL se llama PUSA.

- **Rutseg:** Exacto.

Como vimos en el primer artículo de esta serie los MUDs se agrupan en familias en función del código base que utilizan. RdL pertenece a la familia LP, basadas en un lenguaje de programación de sintaxis similar el C llamado LPC iniciales de Lars Pensjö C).

Pero mejor dejar las explicaciones para los los expertos...

- **Lenko:** ¿Podrías explicar un poco cómo funciona este sistema?

- **Rutseg:** Claro. El driver implementa un lenguaje llamado LPC.
En el fondo lo que hace el driver es compilar codigo LPC en tiempo de ejecución (este es un lenguaje interpretado). Además controla el tiempo de ejecución del código y tiene una librería básica con algunas funciones de alto nivel.
A su vez la mudlib implementa la base de los objetos (LPC está orientado a objetos) y la mudlib define el código base que compartirán todos los objetos del mud. Es decir, implementa por ejemplo la funcionalidad básica de poner nombre y descripción a un objeto, y asignarle nombres con los que referirse a ellos desde la interfície de usuario. La mudlib define la funcionalidad básica de un arma mediante un objeto arma. Los creadores pueden coger dicha arma.c y asignarle unos valores concretos, como el daño, el tipo de material, etc...
Además la mudlib contiene los comandos que pueden usar los jugadores, las razas, clases, etc... todo lo que tiene una existencia física en Eirea tiene su base en la mudlib.

- **Lenko:** Así que toda la lógica del juego está en LPC.

- **Rutseg:** La mudlib a su vez se divide en 3 partes, el código base o librería propiamente dicha, objetos de uso común, y los reinos y objetos específicos de cada reino. Es esta última parte la que implementan los creadores y aprendices. Bueno, no se si he sido demasiado extenso, pero imagino que con esto ya podeis haceros una idea de la importancia de la mudlib.

- **Lenko:** No tengo ningún problema en que te extiendas, al contrario, muy interesante. Así que tú y tú te encargas de las dos primeras partes.

- **Rutseg:** Sí, me encargo de las dos primeras, aunque también he puesto alguna que otra zona en juego :=

- **Lenko:** Por lo tanto las áreas del juego están programadas en el propio LPC.

- **Rutseg:** Así es, el lenguaje de programación de las zonas es LPC, aunque se requiere un muy bajo nivel de conocimientos. Básicamente se trata de asignar valores a variables, pero alguien que quiera extender la funcionalidad de su zona puede hacerlo utilizando todo el potencial del lenguaje.

- **Lenko:** Esta parte me interesa mucho. Al ser un lenguaje interpretado, ¿es posible hacer cambios directamente sobre el mud sin tener que reiniciarlo?

- **Rutseg:** En efecto, al ser interpretado prácticamente todo cambio puede realizarse sin necesidad de reiniciar. De hecho, salvo los cambios realizados en la zona más profunda de la mudlib, jamás se reinicia el juego, basta usar un comando para recargar en la memoria los objetos.
Eso sí, si cambias el comportamiento de un objeto que esté usando un jugador, su comportamiento no cambiará hasta que el jugador no salga del juego.

- **Lenko:** Claro, lógico, digamos que cambias la clase, pero no los objetos creados a partir de esa clase

Rutseg te asiente con la cabeza.
Kenna le asiente con la cabeza a Rutseg.

¿Kenna? ¿Quién es Kenna? Posiblemente algún inmortal que se ha colado de forma invisible hasta donde estamos nosotros.

> *mirar*

Despacho privado del Abad Rutseg

Grandes librerias con sus estanterias repletas de libros y grandes tratados de religion envuelven las paredes de la sala. En el centro un gran escritorio de roble negro esta lleno de documentos desordenados. Aqui es donde el Abad Rutseg se dedica a dirigir el monasterio.
En la pared sur ves tres portales de piedra llenos de inscripciones y extraños dibujos. Justo delante de los portales de piedra hay unas escaleras de caracol que suben a un nivel superior.

Luce el Sol en el cielo.
Puedes ver diez salidas: arriba, danza, oskuro, elfos, eradia, senal, pruebas, sur, este y -comun-.

Rutseg está aquí.

Pues Kenna no :-)

- **Lenko:** Aunque en el CAAD hay muchos a los que nos gustan las peleas y los hechizos me gustaría saber las posibilidades de LPC a la hora de hacer puzzles. No sé si has jugado a aventuras conversacionales.

- **Rutseg:** Aham, he jugado a alguna.
Aquí lo más importante a tener en cuenta al hacer puzzles es la consistencia del mundo, es decir, son pocas las situaciones en que puedas asumir que un jugador está completamente aislado. En la mayor parte de las situaciones, puede haber varios jugadores en la misma zona realizando la misma aventura. Eso puede complicar mucho las cosas.
Pero más que un problema de LPC es un problema de cualquier mundo en línea, al menos si quieres que sea creíble que hay un lugar que existe sobre la faz de Eirea.
No se si hay otro tipo de interrogantes que te vengan a la cabeza sobre puzzles, la verdad es que LPC te permite programar prácticamente cualquier cosa que se te ocurra imaginar.

- **Lenko:** Sí, supongo que otro problema a la hora de programar situaciones complejas es el tema de los reseteos de las áreas. ¿Cómo se resuelve ese tipo de situaciones en el mud?

Ya hablamos del problema del reinicio (reset en inglés) de las áreas en la entrevista anterior.

Básicamente se trata de la forma de devolver el mundo a su estado inicial según pasa el tiempo, para que las localizaciones mantengan el interés de los nuevos jugadores que lleguen hasta ellos.

- **Rutseg:** Bueno, en general cada 15 minutos se resetean las áreas, pero lo único que ocurre es que vuelven a aparecer los monstruos que hay en ellas. Esto es necesario porque la forma de ganar experiencia se basa en gran medida en derrotar enemigos. El resto de acciones

realizadas son más permanentes, en general duran varias horas siempre que haya alguien rondando por la zona.

- Lenko: Así que si yo, por ejemplo, cierro una puerta y muevo una palanca para solucionar un puzzle, estos cambios permanecen más allá de los 15 minutos mientras alguien esté en el área

- Rutseg: Exacto, esta acción puede permanecer así como mínimo durante 1 hora, pero el creador puede decidir que este sea un cambio permanente. Es bastante fácil almacenar una variable en el disco duro y recargarla cada vez que se carga en memoria la zona, de modo que se deje la puerta abierta o cerrada a conveniencia.
En todo caso, si hay acciones importantes a guardar, estas se almacenan en el jugador o en la zona, dependiendo si se trata de cosas que ha descubierto el jugador, o son cambios permanentes en la zona, con lo cual se resuelven estos casos

- Lenko: Vamos, entonces el creador tiene todas las posibilidades jugables a su elección a la hora de hacer el área

- Rutseg: Exacto, el creador tiene libertad a la hora de elegir el comportamiento de su zona en cuanto a la permanencia. De hecho podemos almacenar todas las variables de una sala con una sola sentencia, y recuperarlas con una sentencia más.

- Lenko: Parece muy potente.

- Rutseg: Al estar toda la información almacenada en el servidor central, puedes permitirte hacer estas cosas con facilidad.

- Lenko: Voy a cambiar el tema que me engolosino con la parte técnica :D

- Rutseg: De acuerdo, vamos :)

```
La noche cubre Eirea con su oscuro manto.
+    .      *    +    .      *    +    .      *    +
.     *
.   +           *     .   .   +     *      .
+
.  +         .  +         .  +         .  +

*    +     .  *    +     .  *    +     .  *
+     .
_______  _______________-=  -______________-
____ _ ___
```

Jacobus grita exclamando en dendrita: ¡¡¡sanyeseaeeeeeee ualaealaa ese lala w lae ae sanyeseaeeeeee saee!!!

Está claro que yo no sé dendrita.

Jacobus ha sobrevivido al desafío.
Es, sin duda, el más poderoso de Eirea.

- Lenko: Una última pregunta de este tema que se me olvidaba... Por lo que veo usais un protocolo que os permite añadir música y sonidos al mud, ¿no?

- Rutseg: Así es, el MSP, aunque depende del cliente del usuario, puede ser necesario descargar los sonidos previamente a su utilización.

- Lenko: Pero con clientes modernos ¿tienes la opción de descargarlos de forma transparente al usuario?

- Rutseg: Algunos clientes como zMUD permiten descargar de forma automática los sonidos cuando son requeridos, aunque esta opción no es del agrado de algunos jugadores.

- Lenko: Bueno, ahora sí cambio de tercio, lo prometo :-)

Rutseg sonrie.

- Lenko: PUSA es completamente vuestra, ¿entonces?

Alguien dice amablemente: ¿La mudlib te refieres?

- Lenko: Sí.

PUSA es el nombre de la máquina en la Universidad de Valencia donde estuvo alojado el MUD varios años y por extensión acabó llamándose así al propio desarrollo de la librería del juego.

Alguien dice amablemente: Esto requiere explicar un poco la historia del mud.

> mirar
Está tan oscuro que no logras ver nada.
Argan está en cuarto creciente.
Velian está en cuarto creciente.

- Rutseg: Entre la 2 y la 3a generación hubo un cambio. Hasta entonces la mudlib partía de una versión de la mudlib del FR que fue modificada durante años, aunque mantenía su contenido en gran parte, sólo tenía añadidos y alguna traducción.
En un momento dado algunos de los creadores quisieron hacer una versión más moderna del mud, es entonces cuando se crea un puerto alternativo sobre el que se empieza el proyecto de RL2. Este proyecto coge como base en un principio una mudlib de FR mucho más moderna.

Como ya he comentado es muy normal que un nuevo MUD aproveche parte del código existente de otro para no tener que crear todo desde el principio.

En este caso FR se refiere a la librería de Final Realms, que a su vez se basa en Discworld, una librería que con modificaciones es utilizada en el famoso MUD en inglés del mismo nombre, que discurre en las famosas (y divertidas) novelas del Mundodisco de Terry Pratchet.

Un impresionante chaparrón de lluvia cae sobre los alrededores, haciendo estragos.
Pilo grita en adurn: Alquimista de Titulo Clasico, perdona a este insignificante mortal que osa perturbar tu descanso eterno.

- Rutseg: así tendríamos la pusa1.0 que nacería de una versión inicial de FR y la pusa2.0 que en vez de partir de la pusa1.0 parte de una versión de la FR más moderna, que está adaptada a la última versión de MudOS.
Esta versión permite hacer cosas como escribir tildes o la letra Ñ que hasta ese momento el driver antiguo no permitía.

Makud [Novato]: el atake oportunidad
Makud [Novato]: guarda orden del nick

El jugador Makud está hablando por un canal. Los canales son vías de comunicación añadidas que existen en los MUDs para tratar ciertos temas.

La ventaja de los canales es que cada jugador puede activar o desactivar los que quiere escuchar en cada momento. Es muy común, por ejemplo, un canal para subastas de objetos o para ayudar a los novatos, como en este caso.



> novato off
Ok, apagas el canal-novato.

- **Lenko:** Ya me he dado cuenta que funciona bien con todos los caracteres.

- **Rutseg:** Entonces pasaron algunos eventos muy importantes para la historia del mud y una nueva generación cogió las riendas. Esta nueva generación reescribió el 95% de la librería así podemos decir que la PUSAmudlib2.0 sí está escrita por nosotros. Únicamente mantiene la estructura organizativa de la mudlib de FR, pero ni siquiera de forma completa pues se hicieron muchos cambios estructurales.

- **Lenko:** Entendido.

- **Rutseg:** Y la filosofía del mud también cambió radicalmente, lo cual hizo que se reprodujeran dichos cambios en la mudlib. Espero haber contestado a tu pregunta.

- **Lenko:** Sí, claro. ¿A qué te refieres con la filosofía del mud'

- **Rutseg:** Tanto RL1 como FR se basaba en gremios y en el caso de FR también en "skills" (habilidades). RL2 cambia esa filosofía, ya no tienes que ir a una ciudad y enrolarte en un gremio e ir allí a subir niveles o practicar "skills". Con RL2 se implementa el concepto de clase. Los jugadores eligen una clase para su personaje al iniciar el juego y ya pueden ir a cualquier parte del juego directamente.

- **Lenko:** Ok.

- **Rutseg:** Ya no necesitan conocer donde está cada gremio para poder ir y ganar sus habilidades. Además en RL2 se fomenta mucho más otro tipo de juego.

Deja de llover.

- **Rutseg:** No sólo el matar npcs.

- **Lenko:** ¿Cuál?

- **Rutseg:** Se le da más importancia a la exploración, al intercambio social. Se crean los oficios, los jugadores pueden elegir un oficio con el que ganarse la vida. Hay jugadores que explotan más esta parte social del juego que la parte de "PK" o aventuras.
También he de decir que RL está más enfocado a las aventuras que al PK a diferencia de su predecesor (PK significa dedicarse a combatir con otros personajes jugadores).

- **Lenko:** Así que digamos que el jugador puede decidir cuál es la jugabilidad que más se adapta a sus gustos.

- **Rutseg:** Exactamente. También con la inclusión de las ciudadanías, añadimos la capa de la diplomacia. Los reinos pueden entrar en guerra, y los jugadores pueden ocupar cargos de poder y participar en las decisiones de su ciudad, cambiando el rumbo de la historia.

Esta es una de las novedades que creo que más éxito han dado al mud.

- **Lenko:** ¿Podrías ponerme un ejemplo de esto para que los lectores lo entiendan?

- **Rutseg:** Sí, por ejemplo: si un jugador de Kattak roba un objeto en la ciudad de Takome y es descubierto la policia de Takome puede deternerle.
Pueden pasar muchas cosas. Lo más probable es que el gobierno de Takome pida explicaciones al de Kattak y pueden tomar represalias, como por ejemplo impedir el paso a los ciudadanos de Kattak al interior de su fortaleza. Cuando el gobernador de Takome baja su relación por debajo de cierto nivel con Kattak los guardias de la fortaleza cierran el paso a estos ciudadanos.
Esto pasa así en todas las ciudadanías.

- **Exclamas en adurn:** ¡Qué guapo!

- **Rutseg:** Sí en vez de un robo es un asesinato el evento puede acabar generando un conflicto armado. Los gobernantes, si no se ponen de acuerdo con los castigos a sus conciudadanos pueden declararse la guerra y arrastrar a otras ciudadanías dependiendo de su política de alianzas.
A partir de ese momento, si dos jugadores de esas ciudadanias opuestas se cruzan en el juego lo más probablemente es que o huyan el uno del otro, o se enfrenten en combate y probablemente los comandantes del ejercito de cada una de las ciudadanias organicen ataques períodicos a las fortalezas enemigas.
Pues esto es un ejemplo bastante típico de las posibilidades de las ciudadanías y la diplomacia.

- **Lenko:** ¿Y el gobernador y los comandantes son jugadores del mud?

- **Rutseg:** En efecto, son todos jugadores.

- **Lenko:** Impresionante.

- **Rutseg:** Cada ciudadanía tiene formas diferentes de elegirlos. Las ciudadanías democráticas los eligen por votación, en cambio en otras sociedades se deciden por retos a muerte entre el cacique actual y el que quiere quitarle el puesto o por número de enemigos jugadores abatidos.

- **Lenko:** Estas son las cosas que prometen los MMORPG pero todavía no han llegado a cumplir.

- **Rutseg:** Los muds al ser más fáciles de programar son más rápidos a la hora de implementar todas estas cosas.

- **Lenko:** Claro, y al no depender de temas comerciales también se tiene más libertad creativa. Todo esto suena ENORME.

- **Rutseg:** Es que ES enorme, lo cierto es que ni yo conozco la mitad de las cosas que hay en Eirea, tengo que estar preguntando constantemente a los jugadores de dichos reinos XD

- **Lenko:** Jejeje.

- **Rutseg:** Y lo más normal es que los jugadores conozcan solo 2 o 3 reinos pero ignoren la mayoría de cosas del resto.

- **Rutseg:** Hay demasiado para ser abarcado por una sola persona esto hace que siempre haya algo nuevo que descubrir y es por eso que el entretenimiento siempre está asegurado.

- **Lenko:** ¿Podrías decirma aproximadamente cuántas localidades tiene el mud?

- **Rutseg:** Por localidades te refieres a poblaciones?

- **Lenko:** Pues me interesan ambas, pero lo que me puedas decir X-D

- **Rutseg:** A ver, actualmente existen 32 ciudadanías. De estas 20 son accesibles a los

jugadores y plenamente gobernadas por estos y hay 1 especial que es la de "vagabundo".

- **Lenko:** Y ¿cuántas "habitaciones" distintas en al mapa?

- **Rutseg:** Mmm... si te refieres a salas es difícil de decir.

- **Lenko:** Ok, no hay problema, de todas formas creo que ya nos hemos hecho cierta idea del tamaño de todo esto.

- **Rutseg:** Te puedo decir que seguro que hay más de 100.000, pero a eso tienes que añadirle el oceano que tiene las salas de superficie mas la profundidad, y que todos los bosques tienen una capa superpuesta correspondiente a las copas de las árboles, a las cuales es posible trepar e ir saltando de una a otra.

- **Lenko:** Da miedo perderse :-)

- **Rutseg:** Por suerte tenemos buenos mapas del mundo que han ido cartografiando los jugadores, jeje.

> sonreir
Sonríes.

- **Lenko:** Ya para ir terminando, que no te quiero hacer pasar aquí toda la noche.

- **Rutseg:** Nada, yo encantado XD
Lo que sí puedo decirte es que hay 339 áreas repartidas en 28 reinos/dominios. Hay 378 armas diferentes, 707 armaduras y 1538 otros tipos de objetos, 2052 pnjs diferentes, y 16 tipos de monturas. También 409 hechizos.

Jacobus grita exclamando en dendrita: ¡¡¡sanuriaree aealey aeiululeyiululeyeeeee areaarea lloi lareloiw le alae sanuriareeeeeeeee!!!

- **Rutseg:** 66 clases de personajes (contando especializaciones)...

Unne grita en dendrita: laeloinaaiulu naeloiarecilalae

- **Rutseg:** 19 razas de jugadores y 92 de no jugadores, 19 oficios, 66 familias de jugadores (una especie de clanes), 22 gremios y 26 religiones.

- **Lenko:** JUAS.

- **Rutseg:** Esas son las estadísticas que he estado recopilando por las preguntas que me enviaste por mail. Las religiones se dividen en 4 panteones, lo cual simplifica un poco las cosas XD

- **Lenko:** Muchas gracias, me encantan esos datos porque cada uno de esos elementos (razas, oficios, familias, gremios, religiones, objetos, ...) lleva un trabajo detrás y demuestra la cantidad de horas que se le dedicado a crear este mundo.

- **Rutseg:** Así es. Sobre todo las clases son las que más trabajo llevan. Otras cosas son más fáciles si tienen una buena base detrás, pero una clase o una ciudadanía necesita una buena ambientación.
Bueno, si sirve de idea mi ficha tiene 1 año y 2 meses de conexión y satyr otras tantas. Si sumáramos las de todos los creadores la verdad es que hay bastantes horas de creación.

- **Lenko:** Jajaja, has pasado un año de tu vida aquí X-D

- **Rutseg:** Eso sin tener en cuenta que los jugadores también ayudan mucho en el proceso de construcción del mud

- **Lenko:** Aprovecho para preguntarte sobre el equilibrio del juego. Con tantas variables, ¿cómo se consigue?

- **Rutseg:** Pues el equilibrio del juego es una de las cosas más complejas de conseguir. Se logra gracias a la gran colaboración que existe con los jugadores. Sus aportaciones son tantas que tuvimos que crear un órgano específico para tratar con ellas...
Es el Consejo de jugadores o CdJ, que está formado por jugadores que han demostrado habilidad y ser de confianza.

[Zildra orbita a Eirea (Nuevo jugador)]

- **Rutseg:** y que nos ayudan a recoger las preocupaciones de jugadores, sobre todo por lo que respecta al equilibrio, ya que los errores se solucionan gracias a un avanzado sistema de registro de errores. El consejo prueba las cosas y nos aconseja sobre qué lineas seguir.
A parte de eso intentamos siempre que todas las habilidades y hechizos tiren de una base común. Esto y tener unos criterios básicos nos ha permitido mantener un buen equilibrio, aunque siempre ha habido algunas combinaciones que han sido mejores contra ciertas otras combinaciones.
Esto también es deseable en un juego como el nuestro.

- **Lenko:** Claro.

- **Rutseg:** Además de esto si observamos un gran número de jugadores en ciertas clases, nos planteamos si puede ser porque está descompensada con respecto al resto, e intentamos analizar los por qués.
Podría añadir alguna cosa más, pero eso es lo básico.

- **Lenko:** Perfecto, era justo lo que quería saber. ¿Cuáles son vuestros planes de futuro? (aunque sólo con gestionar esto creo que ya es suficiente) :-)

- **Rutseg:** Nuestros planes pasan por automatizar los procesos de gestión y mejorar facilidad para preparar a nuevos creadores.
Además estamos haciendo grandes esfuerzos para facilitar el acceso a los nuevos jugadores con ayudas externas al mud.

- **Lenko:** Ya lo he visto: el wiki, la introducción...

- **Rutseg:** Y sobre todo reduciendo la curva de aprendizaje de estos nuevos jugadores.

- **Lenko:** Sí, yo que he jugado ya a unos cuantos, me ha parecido un inicio un poco "duro".

- **Rutseg:** Es algo que nos preocupa mucho, ya que el juego ha crecido y aunque los jugadores expertos siempre están ahí dispuestos a explicar a los nuevos queremos evitar que estos se asusten por la gran cantidad de cosas que pueden hacer desde un primer momento. Por eso queremos que las descubran de forma más progresiva.

- **Lenko:** Sí, creo que esa es la sensación que me dio.

- **Rutseg:** A parte también tenemos en proyecto crear un cliente propio avanzado, que aporte mayor jugabilidad al mud y haga el juego más

amigable para los primerizos.

- Lenko: ¡Qué bien! De todas formas cuando pase unos días más en el mud te daré mis impresiones sobre el inicio.

- Rutseg: Somos conscientes que la principal barrera es el muro inicial, si un jugador juega durante varias semanas, sabemos que lo más probable es que nos siga durante varios años.

- Lenko: Última pregunta :-D

- Rutseg: Ok

- Lenko: ¿Conoces otros MUDS en español? ¿Y en inglés? ¿De otras temáticas no medieval-fantástica?

- Rutseg: En cuanto a los muds españoles no hay muchos en la actualidad, de hecho nunca los ha habido. Sé que hay uno llamado barcino in ego, que va de vampiros. En cuanto al inglés puedes encontrar cualquier cosa, desde muds puramente sociales, a muds de star wars o de dragonball.

- Lenko: Para estos artículos he entrevistado a Damuc del mud Balzhur, que es donde yo realmente he jugado tiempo

- Rutseg: Aham, este es también uno de los veteranos. Lo cierto es que muchos muds han desaparecido en los últimos años, consideramos que debido a los MMORPG.
También se ha seguido un proceso paralelo de concentración, los jugadores se han concentrado en los muds más estables y más ricos en ambientación y posibilidades.

- Lenko: ¿Os ha afectado mucho el tema de los MMORPG gratuítos?

- Rutseg: Sí, nos ha afectado mucho, aunque no tanto como a otros muds. Hemos pasado de medias diarias de jugadores de unos 60-80 a unos 20-40 jugadores, pero en el último año hemos observado un cierto crecimiento.

> quien

quien es un comando para saber qué jugadores están conectados al MUD en cada momento. En la lista no aparecen personajes que estén ocultos o invisibles.

```
====================] Reinos de Leyenda
(El Renacimiento) [====================
Hoy es 9 de Soel del 25 Era 4ª

--------------------------------]
Inmortales [----------------------------
----
Rutseg la Semi-Diosa Forjadora de
Mundos, Guerrera de Élite
---------------------------------]
Mortales [------------------------------
---
Karthay el Escudero Negro (Novato)
Kringer Arach'Tinilith el Brazo
Ejecutor de Ozomatli Durante el
Advenimiento del Cubo Negro
...
Trunk el Desempleado (Inactivo: 3)
Drukwhar el Dominador de los Planos del
Más Allá (Instructor)
============[ Hay treinta y nueve
mortales y un inmortal en Eirea
]============
```

- Rutseg: También creo, y esto a nivel personal, que las películas del señor de los anillos dieron mucho a conocer el sector del rol. Mucha gente se enroló en esto entonces y con el tiempo este efecto ha ido desapareciendo y el género medieval fantástico ha perdido fuelle en general. Yo creo que eso nos ha afectado más que los MMORPG.

- Lenko: Sí, fue una saturación.

- Rutseg: En el fondo el jugador típico de estos juegos suele ser bastante diferente al jugador de MUD medio, aunque es normal que el jugador de mud pruebe e incluso disfrute durante un tiempo en los MMORPG lo normal es que acabe volviendo pues hay cosas que no encuentra allí.
El problema es que hay gente que prueba los MMORPG, no les gustan y ya no prueban con los muds que de hecho son más desconocidos en España (esta es la razón principal de que no haya más jugadores).

- Lenko: El problema es que ni siquiera saben de su existencia.

Rutseg asiente con la cabeza.

- Rutseg: En efecto.

- Lenko: A nosotros nos pasa algo parecido con las aventuras. En inglés hay todo un ecosistema y aquí somos una reserva :-)

- Rutseg: Pues sí, por eso creo que debemos hacer piña. Las revistas especializadas y otro tipo de prensa no nos ha dado el espacio que seguramente se merecían. Seguramente hay más gente que disfruta del cine que de la literatura, pero siempre seguirá habiendo gente que disfrute más de la literatura.
Algo similar a menor nivel considero que ocurre entre MUDs y MMORPGs. En este país casi no se ha hablado de lo que es una aventura de texto.

- Lenko: Sí, exacto. Nosotros vivimos esto en su día con las aventuras gráficas y pasa lo mismo. En realidad son más simples que las conversacionales.

```
El Sol sale por el horizonte
indicándote el comienzo de un nuevo día.

        \   |   /
     \    _--=--_    /
        /       \
    -  (         )  -
------------------------
```

- Lenko: (Y eso que a la mayoría del CAAD nos encantan las av. gráficas).

- Rutseg: Es normal, una cosa no excluye a la otra :)

Sería bueno ganar algún espacio en alguna publicación de cierta tirada a nivel nacional, o aunque sea local.

- Lenko: Pero realmente es difícil convencer a alguien de que se ponga a leer cuando las cosas le entran por los ojos.

- Rutseg: Sí, pero este tipo de juegos ofrecen una experiencia más inmersiva.

Empieza a llover.
De pronto te sientes pastoso y empiezas a estornudar.
Estornudas.

- Lenko: Bueno, Rutseg, ha sido un placer.

- **Rutseg:** El placer ha sido mio, espero haber contestado a todas tus preguntas.

- **Lenko:** Muchas gracias por tus explicaciones, sobre todo el que te extendieras. Ha sido genial.

- **Rutseg:** Si necesitas completar alguna información ya sabes donde encontrarme.

Estornudas.

Vaya, me he puesto malo...

- **Rutseg:** Bueno, pues muy buenas noches, yo voy a ver si me preparo para ir a dormir.

Deja de llover.
Rutseg sonrie.

- **Rutseg:** Te llevaré a un lugar más apropiado.

Una oleada de poder divino envuelve a Rutseg que tensa todos sus músculos para lograr rescatar a los perdidos.

Una gran fuerza absorbe a Lenko que desaparece.

Eres arrastrado por una impresionante fuerza mágica y que te escupe en medio del vórtice.

El Vórtice

Te encuentras en un remolino de energía en el que flotan todo tipo de imágenes, entre ellas puedes ver paisajes que te resultan familiares y otros que jamás habías visto antes. Cuando te concentras en una de las imágenes una fuerza mágica te proyecta hacia ella.

Puedes ver tres salidas: *anduar*, *ryniver*, *ar'kaindia*.

- **Rutseg:** Suerte.

Estornudas.

- **Lenko:** Gracias.

> quit

Te concentras en orbitar hacia el limbo para proyectar allí tu cuerpo mientras tu conciencia necesite estar separada de Eirea.
Te iluminas y orbitas hacia el limbo donde tu cuerpo descansará hasta que puedas volver a Eirea.

☞ Lenko

P.-S.

Una vez más quiero agradecer a Rutseg todas las facilidades que me dio para la realización de esta entrevista y su enorme paciencia a la hora de ver los resultados de la misma.

Posiblemente algunas cosas hayan cambiado en RdL en estos meses, así que si la información no está actualizada la culpa es íntegramente de quien escribe.

Por último animo a todos a conocer Reinos de Leyenda, un lugar gigantesco y excitante a partes iguales.



PRÓXIMAMENTE...

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....

El ranking de las mejores según los usuarios del portal caad.es

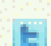
Top Aventuras

Junio 2011

#	Título	Media	Votos
1	**TRANSILVANIA CORRUPTION**	**80,00**	**15**
2	El Espíritu de la Sidra	80,00	12
3	Venenarius Verborum	80,00	7
4	15 meses y un día	74,12	17
5	A·L·I·E·N - La aventura	74,00	10
6	Misterio en el Último Hogar	73,33	6
7	World of Witchcraft	73,33	3
8	La Venganza de Yan	72,31	13
9	Fuego (v 1.2.1)	71,43	7
10	Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen: Misterio en la Catedral v2.0	68,57	7
11	Wizard's Quest: Morluck's Lair	67,69	13
12	Las Aventuras de Rudolphine Rur	67,50	8
13	El libro que se aburría	66,67	12
14	¡Qué noche!	66,67	9
15	Héroes de la Mazmorra: Llegan los más fuertes	66,67	6
16	El Edificio 25	66,67	3
17	Subterránea	66,67	3
18	El Cristal Rojo	65,71	7
19	A veces...	65,00	8
20	Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen: Ultimo Acto	65,00	4





SPAC

nº 12 · Julio 2011

Publicación digita: spac.caad.es

Redactores

Al-Khwarizmi
Baltasar el Arquero
Grendelkhan
Jenesis
Joruiru
Lenko
Programandala.net

Maquetación y diseño

Joruiru

Ilustraciones

Joruiru

Mantenimiento web

Presi
Lenko

Portada

Joruiru

Contraportada

Joruiru

¡Gracias a todos!
Recuerda: tú también puedes participar escribiendo tu arículo en spac.caad.es




CAAD
club de aventuras AD